1870 Lodhi

V 13

Sul. o F.

1,

f.a 40

# Codex

der

# Schachspielkunst,

nach den

## Musterspielen und Regeln

der

## größten Meister,

in einer

## für die Erleichterung des Selbstunterrichts

## bequemen Bezeichnungsart und Anordnung

entworfen

von


**Johann Friedrich Wilhelm Koch,**

Königl. Westphäl. Superintendenten und Dompredigers

in Magdeburg.


---

Zweyte, gänzlich umgearbeitete und starckvermehrte Ausgabe.

---

## Erster Theil.

---


Magdeburg,

bey Wilhelm Heinrichshofen. 1813.

Staats=
Bibliothek
Bamberg

Seiner Hochgräflichen Excellenz

dem

Königlich Westphälischen Staatsminister,

Commandeur des Ordens der Westphälischen Krone ꝛc.

Herrn

Grafen von Wolffradt,

zur öffentlichen Bezeugung

seiner tiefsten und treuesten Ehrerbietung

gewidmet

von dem Verfasser.

# Vorrede.

Meine vor zehn Jahren erschienene „Schachspielkunst" hat, in öffentlichen und Privat-Urtheilen, so wie in dem schnellen Absatz einer sehr starken Auflage eine so günstige Aufnahme gefunden, daß eine neue Bearbeitung derselben längst erschienen seyn würde, wenn nicht die Zeitumstände alle Gemüther, und selbst auch das meinige, für dieses friedliche Kriegsspiel entfremdet hätten. Indessen gab mir der lange Zeitraum Muße genug, diese neue Ausgabe mit desto größerer Sorgfalt zu veranstalten, und durch Benutzung mehrerer, mir unterdeß zugänglich gewordenen, Quellen, und eines ziemlich ausgebreiteten Briefwechsels etwas Vollständigeres zu liefern; so daß sich nun diese Ausgabe von der ältern durch einen größern Reichthum, — eine zweckmäßigere Bezeichnung, — und eine unterrichtendere und ökonomischere Anordnung unterscheidet. Der gegenwärtige, veränderte Titel würde sich vielleicht schon dadurch rechtfertigen, wenn er auch nicht durch die bisherigen Recensionen schon einigen Cours gewonnen hätte.

)(

Die größere Vollständigkeit dieser Ausgabe bekunden schon die Neun Meisterwerke, welche hier, anstatt der Fünf der ältern Ausgabe, benutzt sind. Außer dem nicht unbeträchtlichen Theile, welcher aus brieflichen Mittheilungen der Beförderer erwachsen ist, findet man hier das Wesentliche alles dessen, was in mehr als Zwölf Alphabeten enthalten ist, und in 1200 Musterspielen dargestellt wird.

Was die veränderte Bezeichnungsart betrifft, so sind theils, anstatt der kleinen Buchstaben, die großen gewählt, weil jene nicht nur für die Augen beschwerlich, sondern auch wegen der großen Aehnlichkeit des c und e oft zweydeutig, wurden; — theils die Buchstaben vor die Zahl gesetzt, weil dies natürlicher ist; — theils das Schlagen eines Steins bey jedem Zuge mit einem Kreuze bezeichnet, weil dadurch manchen Irrthümern begegnet wird; — theils endlich da, wo Veränderungen spät eingreifen, die Stellung der Steine angedeutet, um solche Veränderungen nachspielen zu können, ohne das ganze Spiel von vorn an wieder durchspielen zu müssen.

Was endlich die veränderte Anordnung betrifft, so sind

a. die Musterspiele nicht nach den Meistern, sondern nach den verschiedenen Spielarten, aufgeführt, so daß in jeder dasjenige vereinigt ist, was die verschiedenen Urheber darüber mitgetheilt haben. Diese Einrichtung schien mir

überhaupt für den Selbstunterricht nutzbarer zu seyn, und insonderheit vor der Einseitigkeit zu sichern, welche nothwendig entsteht, wenn man der Manier immer nur Eines Meisters folgt. Wer aber dennoch anderer Meinung seyn sollte, findet in einem eigenen Register am Ende des Werks nachgewiesen, wo er die Meisterspiele eines jeden Verfassers hier aufzusuchen hat.

b. Die Anmerkungen zu den Zügen, welche in der vorigen Ausgabe davon abgetrennt waren, sind in der gegenwärtigen immer denjenigen Zügen unmittelbar angehängt, welche sie erläutern. Ungeachtet bey der erstern Einrichtung der Druck dem Auge wohlgefälliger war, so war doch das beständige Nachsuchen der zugehörigen Erläuterung, besonders wenn umgeblättert werden mußte, ein nicht geringes Hinderniß eines bequemen Gebrauchs. Indessen sind dennoch die Züge selbst so auszeichnend dargestellt, daß, wer von den Anmerkungen keine Kenntniß nehmen will, dieselben leicht herausfinden kann.

c. Da sich endlich in den Meisterwerken Manches findet, was jetzt nicht mehr brauchbar ist, z. B. mehrere Spiele des Gustavus Selenus, welche die veralteten Königszüge enthalten; — oder auch, was als Wiederholung schon in andern Spielen vorhandener Züge füglich entbehrt werden kann: so sind solche Spiele ganz weggelassen.

Unter den Befördern dieses Werks, deren Nahmen ich im zweyten Theile dankbar nennen werde, erwähne ich hier nur, mit der öffentlichen Versicherung meiner Achtung, des Herrn Zoega de Manteuffel, gegenwärtig in Leipzig, weil derselbe nicht nur durch eigene, interessante Beyträge, insonderheit zu den künstlichen Spielendungen, so wie durch eine sorgfältige Revision der ihm mitgetheilten Druckbogen und Angabe der Druckfehler sich ein dankenswerthes Verdienst um diese Ausgabe erworben hat; sondern auch einen Commentar zu diesem Werke zu liefern gedenkt, auf dessen Erscheinung ich das schachspielliebende Publicum vorläufig aufmerksam mache, da er durch eine leichte Veranschaulichung der Stellungen, sowohl bey den Veränderungen, und am Ende, als auch besonders bey entscheidenden Theilen eines Spiels, den Gebrauch meines Codex erleichtern und für den Selbstunterricht beförderlich werden wird.

R.

# Einleitung.

# Inhalt.


I. Vom Schachspiel überhaupt:

1. Werth, Geschichte und Alter desselben . . §. 1.
2. Beschaffenheit und Stellung des Schachbretts . = 2.
3. Beschaffenheit und Stellung der Schachsteine . = 3.
4. Gang der Schachsteine im Ziehen und Schlagen:
   a. Ueberhaupt . . . . = 4.
   b. Insbesondere:
      a. König . . . . = 5.
      b. Königin . . . . = 6.
      c. Läufer . . . . = 7.
      d. Springer . . . . = 8.
      e. Thürme . . . . = 9.
      f. Bauern . . . . = 10.
5. Verschiedene Arten des Schachs . . = 11.
6. Mat, Pat, Remis . . . . = 12.
7. Rochiren . . . . = 13.
8. Gesetze des Spiels . . . . = 14.

II. Von den in diesem Werk enthaltenen Musterspielen insonderheit.

1. Verzeichniß und Beurtheilung der benutzten Werke = 15.
2. Verschiedenheit der Spiele . . . = 16.
3. Bezeichnung . . . . = 17.

I.

Das Schachspiel sollte billig einen geachteteren Namen tragen. Denn der leidige Charakter fast aller übrigen Spiele, daß glückliche Zufälle bey ihnen entscheiden, ist ihm durchaus fremd. Hier entscheidet nur eine gewisse Ueberlegenheit des Geistes, ein schneller Blick, Klugheit und Vorsicht. Wer es daher für ein bloßes Zeitverkürzungsmittel, oder auch für weiter nichts, als ein Uebungsspiel junger Militairs nimmt, hat eine sehr eingeschränkte Ansicht seines Werths gefaßt. — Vielmehr gewährt es dem denkenden Kopf eine geistvolle und erheiternde Unterhaltung in Stunden der Erholung, und ist zugleich ein Mittel, das Nachdenken zu schärfen, — die Urtheilskraft und Geistesgegenwart zu üben, — die Thätigkeit und Selbsthülfe anzuregen, — Fassung und Ruhe in gefährlichen Lagen zu lehren, — und selbst zur Mäßigung der Leidenschaften zu führen.

Deshalb haben auch von jeher die denkendsten Männer, Fürsten und Gelehrte, daran Geschmack gefunden; so wie es zu allen Zeiten die Achtung aller Nationen sich erworben hat, die nur nicht auf der niedrigsten Stufe der Geistescultur stehen. So ist es bey den orientalischen Völkern, besonders den Persern, Arabern, Mungolen, Tataren, Sinesen, Indiern. Den Muhamedanern sind in ihrem Koran alle Spiele untersagt; nur dieses nehmen seine Ausleger davon aus. — In allen europäischen Ländern ist es eine bekannte und vorzüglich geschätzte Unterhaltung der höhern Stände. — In Deutschland *) ist es zwar erst in der Mitte des sechs-

*) Merkwürdig in der Geschichte dieses Spiels ist das Dorf Ströbeck im Königreich Westphalen (Departement der Saale, District Halberstadt), worin seit wenigstens dreyhundert Jahren von den Ein-

zehnten Jahrhunderts allgemeiner geworden, aber auch immer geachtet gewesen. — In Italien hinterläßt nicht selten der Sterbende die Fortsetzung eines angefangenen, wichtigen Spiels im Testamente seinen Erben. — In England ist es in den Caffeehäusern der großen Städte und besonders auf Seereisen an der Tagesordnung; mehrere alte Familien haben ihre Wapen von diesem Spiele entlehnt und sogar der Königliche Schatz ist seit den Zeiten Wilhelms des Eroberers, der selbst ein sehr geübter Schachspieler gewesen seyn soll, davon exchequer genannt.

---

wohnern mit großem Eifer Schach gespielt wird. Schon Gustavus Selenus erwähnt des Schachspiels in diesem Dorfe, als einer sehr alten Sitte. — Es ist nicht ganz entschieden, woher diese, dem Dorfe eigenthümliche, Sitte entstanden seyn mag. Doch soll, einer nicht unwahrscheinlichen Sage zufolge, ein Capitular des Domstifts zu Halberstadt, welcher zu der Zeit, als diesem noch die Regierung zustand, mit dem Bischofe zerfallen war, und sich auf dieses Dorf zurückgezogen hatte, in seinem Exil die Einwohner desselben mit dem Schachspiele bekannt gemacht, und, da er späterhin selbst Bischof geworden, sie zur Fortsetzung dieses Spiels ermuntert, und unter dieser Bedingung von manchen Abgaben frey gemacht haben. Auch besitzt diese Gemeine noch ein Schachbrett, welches auf einer Seite die Felder des Schachspiels hat und auf der andern die des Curierspiels, eines noch etwas zusammengesetzteren Spieles mit 32 Feldern und Acht Steinen mehr für jeden Spieler, und dessen Ueberschrift lehrt, daß der Churfürst Friedrich Wilhelm der Große es am 13. May 1651 dem Flecken Ströbeck verehrt habe. Uebrigens hat die Spielart dieser Dorfbewohner eine dreyfache Abweichung von der gewöhnlichen Regel: 1) sie rücken vor dem wirklichen Anfange eines Spiels die Bauern der Thürme und der Königin nebst der Königin selbst zwey Schritte vor; 2) ein zur Dame gelangter Bauer erhält seine Wirksamkeit nicht sogleich, sondern erst nach drey sogenannten Freudensprüngen; 3) es findet kein Rochiren Statt. Daher muß sich jeder Fremde, welcher sich daselbst auf ein Spiel einläßt, darauf gefaßt halten.

Der Ort und die Zeit seiner Erfindung, so wie der Name seines Erfinders ist zwar nicht genau bekannt. Aber die ganze innere Einrichtung des Spiels, die Unthätigkeit des Königs, die ursprüngliche Benennung der Steine, die Art zu spielen, welche körperliche Ruhe voraussetzt und vornemlich sein Name *) scheint offenbar einen morgenländischen Geschmack und Erfinder anzudeuten. Indessen ist wohl gewiß, daß es in Persien unter dem im Jahre 579 verstorbenen Coshru Nushirvan, einem Zeitgenossen Justinians I., bekannt geworden, und von da über Arabien in die westlichen Länder gekommen ist **); so wie es auch

---

*) Schâh oder Schach bedeutet im Persischen einen König. So nennt man noch jetzt dieses Spiel Französisch Echecs, Englisch Chels, Ital. Scaccho, Port. Xaque, Span. Escaque, Poln. Szachi, die Juden Eskakes ꝛc. — Also ein Königsspiel. Der älteste Name bey den Orientalen heißt Schathrandsch, welches Wort eigentlich indisch ist, (von woher das Spiel zu den Persern gekommen zu seyn scheint), wodurch in der heiligen hindostanischen Sprache (Samskret) die vier Theile eines Heers angedeutet werden, nemlich Elephant, Pferd, Wagen, Fußvolk; — oder, wie wir sagen, Läufer, Springer, Thurm, Bauer.

**) Den alten Griechen und Römern ist es gänzlich unbekannt gewesen, und in Griechenland nicht früher zum Vorschein gekommen, als in den Zeiten der Byzantinischen Geschichte. Denn das Spiel, welches Homer (Odyss. L. 1. v. 107. sqq.) die Freyer der Penelope spielen läßt; so wie auch das Soldatenspiel (ludus latrunculorum), dessen Ovid (de arte amandi L. 2. v. 207; L. 3. v. 357. und trist. L. 2. v. 477.) und Martial (L. 14. epigr. 17 und 20.) u. a. erwähnen, ist unserm Schachspiele viel zu unähnlich. (Man sehe Wideburgs humanistisches Magazin 1787. S. 237 ff. und Teutschen Mercur 1781. St. 1. S. 53. ff.) Nicht ohne einige Wahrscheinlichkeit hat Letzteres zu unserm Damenspiele Veranlassung gegeben. (S. Vorrede zu meinem Damenspiel auf feste Regeln gebracht, durch Musterspiele erläutert und mit vier noch unbekannten Spielarten bereichert. Mit 6 Kupf. Magdeburg. Heinrichshofen. 1811.)

mehr als wahrscheinlich ist, daß die Sinesen schon wenigstens 200 Jahr vor unserer Zeitrechnung es gekannt haben *).

Die gemeinste Sage über die Veranlassung der Erfindung ist ganz so, wie sie in der folgenden, vortreflichen Erzählung des in Halberstadt verstorbenen Rectors und Consistorialraths Fischer in der Deutschen Monatsschrift Nov. 1797. S. 271. ff. ausgedrückt ist.

## Die Erfindung des Schachspiels.

Zur Zeit, als Attila **), der Völker viel
Im Süden von Europa züchtigte,
Herrscht' ein Tyrann in Indien. Noch jung
Und kenntnißlos hatt' er der Väter Thron
Bestiegen; überzeugt, die ganze Welt
Sey seinetwegen da, und, was er thue,
Sey recht und wohlgethan! Der beßre Mann,
Der sich mit Wahrheit ihm zu nähern wagte,
Fand Zorn, Gefängniß und den Tod zum Lohn. —
Und bange Stille herrscht' im Land umher;
Stumm trug ein Jeglicher des Drängers Joch.
Doch wie, wenn unter drückendem Gewölk

*) Wer sich über die Geschichte dieses Spiels vollständiger belehren will, findet darüber Auskunft in Thom. Hyde de ludis orientalium. Oxon. 1694. und vorzüglich in S. F. Günther Wahls Geist und Geschichte des Schachspiels bey den Indern, Persern, Arabern, Türken, Sinesen und übrigen Morgenländern, Deutschen und andern Europäern. Halle 1798. S. 67. ff.

**) Im fünften Jahrhundert unserer Zeitrechnung. Anm. des Herausg.

Die Erde schweigend ruht, die drohendsten
Gewitter brüten: also schlich durchs Land
Die Miszufriedenheit, jetzt dumpf und scheu,
Allein bereit, im nächsten Augenblick
Zur Wuth zu werden, die die Fessel bricht. —

Da war ein weiser Mann, den jammerte
Des Volks und seines Fürsten. — Nassir sah
Unweisheit, sich zu retten, hier und dort;
Sah, wenn dem Einen nur geholfen war,
War Allen wohl: und, kühnes Muths, entschloß
Der Edelste von der Bramanen Stamm
Sich, alles dran zu wagen, um zu sehn,
Ob nicht in Behub's roher Seele noch
Das Göttliche, was etwa in ihr schlief,
Zu wecken wäre? — —

— Vierzig Tage lang
Saß er, verschlossen in sich selbst, vergaß
Oft Speis' und Tranks, und oft des süßen Schlafs,
Und grübelte. — Den König, stark und schwach, —
Durch Liebe stark, schwach durch des Volkes Haß, —
Wollt' er im Bilde, das so deutlich spräche,
Daß auch der Blind' es sehen müßte, gern
Vor Behub's Seele stellen. — Vor ihm lag
Des Zimmers Boden, weiß und schwarz getäfelt,
Und in ihm lebten und webten Könige
Mit ihrem Thun auf Erden, Ritter, Knechte,
Und Ross' und Elephanten um sie her.
Und er vertheilt' in seines Zimmers Raum
Das ganze Heer. Dort, zum Exempel, soll,
So dacht' er bey sich selbst, ein König stehn:
Ich, gegenüber. Um uns beyde stehn
Hier Freund und Schaarenführer, weiter vor
Die Reisigen. Ist Ordnung nun im Land,
Und liebt mein Volk mich: ha, bey Gott, so soll

Mir doch der Teufel selbst, so weiß er ist, *)
Nichts abgewinnen! — Laßt die Probe sehn! —
Frisch auf, ins Feld gerückt! dort kommt ein Feind;
Entgegen ihm! Er fliegt zu hastig vor;
Gefangen ihn genommen! Schnell auch den!
Befürchtet nichts! ihr, Kinder, seyd gedeckt,
Wir schützen euch. —
— So schlug er weise Schlacht
Viel Tage lang. Und immer heller ward
Das langgesuchte Bild vor seinem Geist.
Er ordnete zum Ganzen jeden Theil,
Gab Jedem seine Stell' und sein Gesetz:
Dem vorn, Dem hinten; Jenem links, Dem rechts;
Dem Einen festen Stand, dem Andern Flug;
Dem schiefen Angriff, Jenem Tummelsprung,
Und Diesem hier geraden sichern Gang.
In ihrer Mitte stand der stolze Schach. —
Herr König, es gilt Ihm! rief Nassir laut,
Wenn er ihn blos erblickte. Weislich schob
Er dann Beschützer vor, bis aller Schutz
Nichts weiter half, und er gefangen war! —

So ward durch eines Denkers Grübeln einst,
Im großen Zweck, den Menschen wohlzuthun,
Das Königsspiel erfunden! Andre nennen's
Das Tausendsorgenspiel; **) denn, traun! es heischt
Viel Sorgen und Gedanken; weisen Plan
Des Treffenforderers, und scharfen Blick,
Den Gegenplan des Feindes auszuspähn.

---

*) Der Teufel ist bekanntlich bey den weißen Völkern schwarz; bey den schwarzen, braunen, aschfarbenen, rothen und andern dergleichen Völkern aber — weiß. Anm. d. Dichters.

**) Die Perser sollen es Schetreng, d. i. hundert Sorgen, oder hundert Gedanken nennen. A. d. D.

Nun lehrt' er's seine Freunde; diese dann
An Andr' und Andre wieder. Bald durchdrang
Die ganze Gegend weit und breit sein Ruhm.
Und wer es sah, bewunderte den Mann,
Der so viel Geistes in ein Spiel gelegt,
Und tiefen Sinn in leichten Scherz verwandelt,
Daß ihr, indem ihr auf dem Teppich ruht,
Und scheinbar handelt, — denkt, und denken lernt. — —

Und bald erscholl der Ruf des neuen Spiels
Von allen Seiten auch an Behub's Hof. —

Und ein Befehl erging von Behub aus:
„Sogleich erscheine Nassir, Daher's Sohn,
„Und bring' in tiefster Unterthänigkeit
„Vor Behub's Thron sein neuerfundnes Spiel!"—

Bescheiden kam der Weise. — „Gott verleihe
Dem König Heil und Liebe seines Volks!
Dein Knecht hat jüngst gescherzt, und freut sich hoch,
Daß du, Herr König, seinen kleinen Scherz
Zu sehn für würdig hältst. Denn Niemand wahrlich
Bedarf bey seiner Sorg' um Menschenglück
Mehr Freude billig und Erheiterung
Zu guten Thaten, als der gute Fürst!" —

„Komm, Nassir, und erkläre mir dein Spiel!"—
Vielleicht, Herr König, daß es dir gefällt:
Es hat auch Könige; den Einen hier,
Den Andern gegenüber. Jedem steht
Sein Freund *) zur Seite. Beyden zu Befehl
Zwey Läufer **), rechts und links; und neben diesen

---

*) Was die Galanterie unsrer Ritterzeiten zur Königin gemacht hat, war bey den Morgenländern ursprünglich der Freund des Königs, das ist, sein Minister, der Feldherr. A. d. D.

**) Eigentlich wohl Adjutanten, glaubt Gutsmuths. A. d. D.

Zwey Ritter, schnell zum Sprung; und hier, und hier,
Die beyden Flanken zu befestigen,
Ein Elephant. Hier zieht das Heer sich vor,
Bereit zu Schutz und Trutz. — Ein Reisiger
Thut Einen Schritt nur vorwärts. — „Und der König?" —
Steht still. — Sein Freund durchfliegt den ganzen Raum,
Vor, rückwärts, links und rechts, gerad und schief,
So weit er's offen findet. — „Und der König?" —
Steht still, und übersieht das Ganze. — Hier
Die Läufer laufen, wo sie Freyes sehn,
Und wie sie wollen, allen Winden zu,
Der Eine schief die weißen Reihen durch,
Der Andre durch die schwarzen. — „Und der König?" —
Steht still, und ordnet alles. — Auf dem Roß
Springt keck der Ritter über seinen Kreis
Ins zweyte größre Viereck um sich her,
Von Weiß auf Schwarz, von Schwarz auf Weiß. — „Der König,
„Nur Er thut ewig nichts?" — Der König, Herr,
Steht still, und braucht die Weisheit statt des Arms. —
Der schwere Roche, wenn's Entscheidung gilt,
Bricht stolz hervor, geht vor und hinter sich,
Und rechts und links, geraden Ganges fort. —
„Der König also schützt nur alle?" — Schützt,
Und wird beschützt. — „Und wird beschützt? Von wem?" —
Von Allen, von der Liebe seines Volks!
Und Er, beschützt sein Volk durch Weisheit! — Herr,
Befiehlst du, so beginnt der Heere Kampf. — —
„Mein König will, sein Reisiger dringt vor." —
Auch meiner will's. — „Der vor dem Feldherrn folgt." —
Nicht gut geboten. Schach dem Könige! —
„Was, Freund, ist das?" — Dein Schach ist unbeschützt,
Und steht dem Angriff meines Läufers frey. —
„So deckt der Mann vor meinem Läufer ihn." —
Wohl! aber dennoch nur, für seinen König
Sein Leben aufzuopfern. Sieh, er fällt;
Und — Schach dem Könige! —

— Drauf lehrt' er ihn,
Wie seines Ritters Vormann übereck
Den allzuschnellen Läufer wieder fasse! — —
Die waren hin. Doch nun begann der Kampf
Von neuem; Schach auf Schach drang Nassir vor,
Bis müd' und matt, obgleich er Einen Schritt
Nur stets mit Würde that, des Königs König
Das Treffen schloß, und sich gefangen gab.

So schlugen sie, zehn heiße Tage lang,
Noch manche Schlacht. Und Nassir, unvermerkt,
Als wär es nur des Spieles Nothdurft selbst,
Verwebte weise Lehren in das Spiel.
Wie stark durch Ordnung seines Volks der König,
Wie sicher er durch seine Liebe sey,
War aller Orten sichtbar. Ohne die
Vermogt' er nichts. Nur seine Reisigen
Und Diener thaten alles, ihn zu schützen.
Der Kleinst', an seinen rechten Ort gestellt,
War oft der Schutz des Herrn; und sein Verlust
Der letzten Hoffnung Tod. Auch schwangen sich
Gemeine Kämpfer durch Verdienst empor,
Und flogen siegend nun im Feld umher.

Das wurmt' im Innern Behub. Immer schwebte,
Was er auch that, es ihm vor seinem Ohr:
„Stark durch die Liebe seines Volks, und schwach,
„Wenn Lieb und Ordnung fehlt. So unrecht nicht! —
„Doch Ordnung, soll sie seyn, bey Gott! so muß
„Sie Einer machen, und der Eine muß
„Verstand zur Ordnung haben. — Sollen sie
„Mich lieben, müssen sie mich lieben können;
„Das ist, ich muß zuerst sie lieben, und —
„Durch That beweisen, was im Herzen ist!" — —

So ging und dacht' er in sich. „Höre," sprach
Er eines Tags zu Nassir, Daher's Sohn:
„Du bleibst bey mir, wir spielen fleißig Schach,

„Und wenn wir unsers Spieles müde sind,
„Philosophiren wir! Du machst mir alles
„So deutlich, wie noch Keiner!“ — Ringsumher
Umstanden viele sie von Behub's Hof.
Ein Stral der Hoffnung ging, indem er sprach,
In ihren Herzen auf. — Noch standen sie,
Da kam ein alter Diener: Herr, es fleht
Mit sieben Kindern eine Wittwe dir;
Ihr Mann fiel in der Schlacht. Es zitterte
Der alte Diener, als er vor ihn trat;
Denn Behub zürnte sonst den Bittenden.
„Greif in den Schatz, und gieb des Goldes ihr,
„So viel mit deiner Hand du fassen kannst.
„Sind's Söhne?“ — Söhne sechs, und Eine Tochter. —
„Wohl schöne Hoffnung für das Vaterland!
„Der Aermste, wenn er gut erzogen ist,
„Und einst an seine rechte Stelle kommt,
„Schwingt öfters durch Verdienste sich empor.“
Und eine Freudenthräne schimmert
In Aller Aug' umher. — — Noch standen sie,
Da kamen ferne Boten: Herr, o Herr,
Erbarme dich der leidenden Provinz,
Die uns gesendet hat! Erst Sonnenbrand,
Heuschreckenheere dann, und nun zuletzt
Noch unsrer Heerden Pest, vernichten uns.
Gespenster schleichen, Menschen nicht, umher
Im öden Land. — „Genug! rief Behub aus,
„Genug! das ganze Land zu übersehn,
„Bin Ich da; Ich zu sorgen und zu ordnen.
„Schnell, Boten, eilt! die Vorrathshäuser, die
„Der leidenden Provinz am nächsten sind,
„Die senden allen ihren Vorrath hin;
„Die nächsten füllen diese wieder, und
„So fort die nächsten dies', aus Hand in Hand,
„Bis alles gleich ist.“ — Und sie hielten sich
Nun länger nicht, und priesen Brama laut,
Der solche Weisheit, solche Freundlichkeit

Dem jungen König in die Seele gab.
Und leis', in einem Winkel, betete
Auch Nassir, Daher's Sohn: Dank, Brama, dir!
Der Funken ist geweckt; o lass' ihn nun
Zur Flamme werden, die nichts wieder löscht! — — —

Indem erscholl ein Lärm. Zehntausend Stimmen,
So schien's, ertönten um den Pallast her.
„Was ist das?" — fragte Behub, und erschrack.
Und alles flog, kam wieder: Herr, dein Volk
Ist freudetrunken; denn es hat entzückt
Die Worte deiner Freundlichkeit gehört,
Und muß dich sehn, und muß dir danken. — Schnell
Erhob sich Behub', zeigte sich dem Volk,
Und, wie das Brausen des empörten Meers,
Stürmt' ungestüm sein Jauchzen auf zum Himmel! — — —

Und Behub, außer sich, die Freudenthränen
Auch Er im Auge, kam vom Volk zurück.
„Wo ist mein Nassir? — Nassir, bitte mich,
„Dir dank ich diese Wonne! bitte mich
„Um was du willst; ich will, es sey dein Lohn,
„Und wärs die Hälfte meines Königreichs! — —

Demüthig sank der Weise vor ihm nieder. —
Die Tugend meines Herrn soll Weisheit seyn,
Nicht bloß Gefühl; er lerne rechnen! — Still
Denkt's Nassir bey sich selbst, und sagt ihm laut:
Der Felder meines Spiels, Herr, wie du weißt,
Sind vier und sechzig. Soll ich unbelohnt
Nicht meinem König dienen: so gebeut
Den Knechten deiner Vorrathshäuser, mir
Aufs erste Feld des Spiels Ein Waizenkorn
Zu legen, Zwey aufs zweyt', aufs dritte Vier,
Und so fortan auf jedes folgende
Noch eins so viel. — Und Behub's Angesicht
Verwandelte sich schnell aus Tag in Nacht.

„Thor Nassir, nicht der weise Nassir mehr!
„Was soll die Kinderbitte? fordre dir,
„Was meiner würdiger und deiner ist!“ —
Es gnüget deinem Knecht, wenn du mir giebst,
Was ich dich bat. — „So gnüge Kleines dir,
„Wenn du nichts Größers fassen kannst!“ versetzt
Unwillig Behub ihm, und giebt Befehl. —

Bald aber kommt, Verlegenheit im Blick,
Der Magazinverwalter. — „Hast du schon
„Dem Manne seine Körner zugezählt?“ —
Herr König, um die Wahrheit zu gestehn,
Die Rechnung ist fast wundersam. Wir sind
Zur Hälft' erst fertig, und dein ganzes Reich
Hat schon der Waizenkörner nicht so viel,
Und hättest in zehntausend Städten du
In jeder tausend Vorrathshäuser, und
In jedem Waizen's hunderttausend Maaß:
Ich glaube, gegen das, was endlich kommt,
Wär's noch, Herr König, eine Kleinigkeit! *) — —

„Noch einmal, Nassir, hast du mich besiegt!
„Bey Gott, du rechnest besser doch, als ich! — —
„Komm, und umarme mich! — du bleibst bey mir;
„Und bist mir Freund und Bruder bis zum Tod!“ ----

---

*) Wirklich macht diese geforderte Belohnung eine Menge von 18 446744 073709 551615 Waizenkörnern, das heißt, einen Haufen Waizen, zu dessen jährlicher Hervorbringung das feste Land der Erde, ganz ohne Wälder, Wüsten, Wege, Seen und Flüsse, und durchaus zu dem besten Waizenboden angenommen, nahe an 76mal größer seyn müßte; — zu dessen Fortschaffung. wenigstens 625 499 948 245 vierspännige Wagen erforderlich wären, die über 231 666 mal rund um die Erde reichten; — und wenn man

2.

Dieses Spiel wird von zwey einander gegenüber sitzenden Spielern auf dem Schachbrette gespielt, das auch unter dem Namen des Dambretts bekannt, und ein in 64 gleiche Felder eingetheiltes Quadrat ist, welche abwechselnd weiß und schwarz sind. Die Stellung desselben muß so seyn, daß jeder Spieler in der rechten Ecke ein weißes Feld habe.

Um das Folgende, so wie die Andeutungen der Spiele in diesem ganzen Werke zu verstehen, schreibe man auf den Rand des Schachbretts vor die ersten acht Felder, von der Linken zur Rechten die Buchstaben A, B, C ꝛc. bis H, und eben so auf die Seitenränder von dem vordersten bis zum entferntesten Felde hin die Zahlen 1, 2, 3 ꝛc. bis 8. — Dadurch werden also die Felder der Querreihen mit Buchstaben, und die der Längenreihen durch Zahlen bezeichnet und jedes einzelne Feld des Schachbretts bestimmt sich durch die Zusammensetzung eines Buchstaben und einer Zahl. (Man vergl. die Kupfertafel.)

Nach dieser Bezeichnungsart kann man jedem angegebenen Zuge einer Figur es gleich ansehen, ob er dem Charakter desselben gemäß ist.

So bewegen sich die Thürme nur auf Feldern von gleichen Buchstaben oder Zahlen, z. B. von $E_4$, auf $E_5$, $E_6$ ꝛc. $E_3$, $E_2$ ꝛc., — oder auf $F_4$, $G_4$ ꝛc. $D_4$, $C_4$ ꝛc.

Die Läufer auf Feldern, deren Buchstaben und Zahlen gleichmäßig wachsen und abnehmen, z. B. von $E_4$ auf $F_5$, $G_6$ ꝛc. $D_3$, $C_2$ ꝛc., — oder deren Buchstabe um eben so viel steigt, als die Zahl fällt, z. B. von $E_4$ auf $D_5$, $C_6$ ꝛc. $F_3$, $G_2$ ꝛc.

Die Springer auf Feldern, von deren Buchstaben und Zahlen immer die Einen um Zwey, und die Andern um Eins steigen oder fallen. ꝛc.

---

den Kornhaufen zu Gelde, den Winspel nur zu 50 Thalern rechnet, so würden nicht weniger als 2085 000 Jahreseinkünfte eines Staats, welcher 30 Millionen Thaler Einkommen hat, dazu gehören, um den Werth desselben zu bezahlen. Anm. d. H.

3.

Jeder Spieler führt 16 Schachsteine, welche zum Unterschiede bey dem Einen weiß, oder gelb, und bey dem Andern schwarz, oder braun ꝛc. sind. Sie bestehen aus 8 Hauptsteinen (Officiers) und 8 Bauern. Jene sind: der König, die Königin, 2 Läufer, 2 Springer und 2 Thürme *).

*) Bey unsern Vorfahren war die Bedeutung der Figuren sinniger ausgedrückt. Die schon 1477 unter dem Titel „Schachzabel" erschienene Uebersetzung eines am Ende des dreyzehnten Jahrhunderts herausgekommenen Werks: „de moribus hominum et de officiis nobilium super ludo scaccorum" des Bruder Jacob de Cassalis theilt die Schachsteine, als Sinnbilder des Staatskörpers in die Classe der Edeln und Unedeln (Wenden), oder in die herrschende und dienende Classe.

Außer dem König und seiner Familie finden sich: die Alten, — unsere Läufer, — als Herzöge und Grafen.

Die Ritter, — unsere Springer, — adlichen Landeigenthümer zu Pferde in völliger Waffenrüstung. Daher der Pferdekopf an unsern Springern.

Die Rochen, — unsere Thürme, — Geschäftsträger, Landpfleger, majores domus der Könige.

Die Unedlen, — unsere Bauern, — die leibeigenen Arbeiter, theils zu den Geschäften der Feld- und Gartenarbeit; theils zu denen der Gastwirthe, Zöllner und der zwar unentbehrlichen, aber für den edlen Stand als entehrend geachteten, Handwerker.

Diese werden „Wenden" genannt, von dem Völkerstamm, welcher sich bis über die Elbe hinaus verbreitet hatte, und seit Carls des Großen Zeit allmählig von den Sächsischen Edeln zurückgedrängt und zu Dienstleuten gemacht wurde. — S. darüber ausführlich Deutsche Monatsschrift. Jun. 1797. S. 104. ff. — Uebrigens deutet die allgemeine Benennung „Steine" wohl unstreitig auf den anfänglichen Gebrauch verschiedengeformter Steinchen hin.

Die Figuren hat Wahl in dem obengenannten Werke durch Abbildungen erläutert, wie sie von den ältesten Zeiten her gestaltet

Ihre Stellung ist folgende:

Die Officiers stehen auf den ersten acht Feldern (von A1 bis H1 und von A8 bis H8) und zwar:

Der König und die Königin haben ihren Platz in der Mitte (auf E1 und D1 und auf E8 und D8.) — Doch ist wohl zu merken, daß die Königin allemal auf einem Felde von ihrer Farbe stehen müsse, also die weiße Königin auf einem weißen und die schwarze auf einem schwarzen Felde *).

Die beyden Läufer stellen sich auf beyden Seiten zunächst an diese (auf C1 und F1, und auf C8 und F8.)

An diese dann die beyden Springer (auf B1 und G1 und auf B8 und G8.)

Auf die beyden Eckfelder endlich die Thürme (also auf A1 und H1 und auf A8 und H8.)

Die Acht Bauern stellen sich auf die nächste Reihe vor den Officiers, also auf die Felder von A2 bis H2 und von A7 bis H7.

Damit man diejenigen Steine, welche mehr als einfach vorhanden sind, von einander unterscheiden könne, so werden die

---

gewesen sind. — Die Türken und Araber gebrauchen zu diesen Figuren blos rohe, unbildliche Stücke, aus Achtung gegen den Koran, welcher alle Bilder untersagt. — Es kommt auch wirklich weder auf ihre Figur, noch auf ihre Namen etwas an, da sie in der That nichts als Elemente, oder Hieroglyphen, sind, deren Wirksamkeit und Bedeutung für das Spiel lediglich zu berücksichtigen bleibt. — Deshalb wäre es auch rathsam, die gewöhnlichen, nichtssagenden und unbequemen Schachfiguren zu verbannen, und dafür mit einer geringen Mühe die bekannten Damsteine einzurichten, (wie es unten in der Anm. zu §. 15. IX. vorgeschlagen ist), welche theils bequemer zu übersehen, theils leichter aufzustellen, und dem Umwerfen weniger unterworfen sind.

*) Nach dem Gesetz: rex ater in albo, servat regina colorem.

Drey Officiers, welche auf der Seite des Königs, und die, welche auf der der Königin stehen, nach diesen beyden Hauptsteinen benannt. Daher „des Königs Läufer, — der Königin Läufer," von welchen jener anfangs auf F1 (oder F8), und dieser auf C1 (oder C8) steht ꝛc. — Dagegen die acht Bauern erhalten ihre Bezeichnung durch den Namen des Officiers, vor welchem sie anfangs stehen. Daher „des Königs Bauer, — der Bauer der Königin, — der Bauer des Springers des Königs, — des Läufers der Königin" ꝛc.

4.

Der Gang der Schachsteine, das heißt, die Art, wie sie ziehen und schlagen, ist zwar sehr verschieden, aber in der doppelten Absicht bey allen gleich, daß theils der zu ziehende Stein entweder nur auf ein leeres Feld sich stellen darf; oder auf demselben einen Stein des Gegners schlagen, d. h. ihn vom Brette wegnehmen und sich dann in dessen Stelle setzen muß; — und daß er theils auf seinem Wege zu dem Felde, worauf er sich stellen will, keinen Stein finde. Dies letztere leidet nur bey dem Springer eine Ausnahme. Denn dies ist der einzige Stein, welcher auch über einen andern Stein wegspringen darf.

5.

Der König ist der vorzüglichste unter den Hauptsteinen. Diesen Namen führt er in allen Sprachen. Die Orientaler bilden ihn, mit einem Turban auf dem Kopfe, und in einem rundum verwahrten Sessel auf einem Elephanten sitzend, ab, welchen ein Führer regiert, der auf dem Nacken des Elephanten sitzt. Um seinetwillen wird gespielt; sein Glück und Unglück entscheidet das Spiel. Ihn daher so anzugreifen, daß er ohne Rettung geschlagen werden könnte, ist der ganze Endzweck des Spiels. — Er zieht und schlägt nur immer Einen Schritt, aber nach allen Richtungen. Wenn er daher z. B. auf E4 steht, so beherrscht er folgende acht Felder: D5, E5, F5, F4, F3, E3, D3 und D4. Er hat vor allen übrigen Steinen das Ausgezeichnete, daß er selbst niemals geschlagen werden kann; aber dagegen auch da nicht hin-

ziehen, oder da nicht stehen bleiben darf, wo er von einem feindlichen Steine geschlagen werden könnte. Folglich kann er auch nie unmittelbar dicht bey dem feindlichen Könige stehen, vielmehr muß er wenigstens Ein Feld von demselben entfernt bleiben, weil der König nach allen Richtungen schlägt. —

Nur Einmal in jedem Spiele darf er ein Feld überspringen, wenn er nemlich rochirt. (Siehe unten §. 13.) — Ihn gut zu führen, und nach der Niederlage einiger seiner Hauptsteine zur Unterstützung seiner Unterthanen anrücken zu lassen, ist das eigentliche Meisterstück des Spielers; so wie sein ruhiger, majestätischer Gang, seine Gewandheit im Gefecht, und besonders die edle Sitte, mit dem feindlichen Könige selbst nie handgemein zu werden, die schönste Parthie dieser Erfindung ist.

6.

Die Königin ist der mächtigste Stein, weil sie nach allen Richtungen hinwirkt, und daher das größte Gebiet beherrscht. Wenn sie z. B. auf E4 steht, so reicht ihre Gewalt von da gerade auf bis E8 und zurück bis E1; rechts bis H4, und links bis A4; und übereck hinauf bis A8 und H7 und herunter bis B1 und H1.

Ursprünglich, und noch jetzt im ganzen Orient, war dieser Stein männlich. Sein Name ist Fers, d. h. Vesir; also erster Staatsminister, General en Chef; und seine Abbildung eine männliche Figur mit Turban und Feder, einem Schwerd in der Hand, und auf einem gepanzerten Pferde sitzend. — In ganz Europa ist dieser Stein weiblich, und wird Königin, oder Dame, genannt. Unstreitig ein Werk der Galanterie der französischen Chevalerie *).

*) Ich bin von Mehreren meiner Correspondenten aufgefordert, bey einer neuen Ausgabe diesen Stein wieder in seine alten Rechte zu setzen, und ihn „Feldherr" zu nennen. Allein theils schien es mir eine eitle Anmaaßung zu seyn, einem in ganz Europa einmal gangbaren Sprachgebrauche zu widerstreben; theils ist der Name Feldherr doch auch nicht ganz angemessen, da in dem Fall,

7.

Die Läufer gehen auch in geraden Linien, aber nur immer übereck, über das ganze Schachbrett. Sie haben das Eigenthümliche, daß immer der Eine nur auf den weißen, der Andere auf den schwarzen Feldern sich bewegen darf. Hiernach werden sie auch unterschieden, daß man jenen den „weißen" und diesen den „schwarzen" Läufer benennt. Steht z. B. der weiße Läufer auf $E_4$, so reicht seine Gewalt biß $H_7$, $A_8$, $H_1$ und $B_1$; steht der schwarze auf $D_4$, so wirkt er bis $A_7$, $H_8$, $A_1$ und $G_1$.

Anfangs war dieser Stein ein Elephant, welcher auf seinem Nacken einen Führer und auf seinem Rücken ein Quadrat trug, von welchem die Fahne emporwehte. Also Fahnenträger. Bey den Engländern heißt er Bischof (bishop), und eben so bey den Dänen biscop, und den Pohlen pôp. Die Franzosen nennen ihn fol, oder fou (Narr); vermuthlich aus Verwechselung des orientalischen fil, d. h. Elephant. So nennen ihn die Ital. alfiere und die Span. alfil.

8.

Die Springer haben einen ganz eigenthümlichen Gang. Sie springen nemlich über das nächste Feld, auch wenn es mit einem Stein besetzt ist, auf eins der nächstfolgenden Felder; aber immer auf ein Feld von entgegengesetzter Farbe, also von Weiß auf Schwarz und umgekehrt. Steht ein Springer z. B. auf $E_5$, so kann er von da folgende Felder beziehen: $C_6$, $D_7$, $F_7$, $G_6$, $G_4$, $F_3$, $D_3$ und $C_4$.

---

daß dieser Stein weggeschlagen ist, die Armee ohne Feldherrn seyn würde; theils endlich vergißt man ja doch unter dem Spiele selbst den Namen und die ursprüngliche Bedeutung der Steine. Denn der gute Spieler hat während des Kampfs nur die Kraft jedes Steins vor Augen. Es ist ihm daher gleichgültig, ob die wirksamste Figur Feldherr, oder Königin, heiße, wenn er nur weiß, was damit gethan werden kann.

Ursprünglich war dieser Stein ein Reuter auf einem gepanzerten Roß, mit einem Schwerd in der Hand, und mit Bogen und Köcher auf beyden Seiten behangen. Seine Benennungen sind im Franz. chevalier, im Engl. knight, im Ital. cavallo, im Span. cavallero, im Russ. konie (Pferd), im Poln. rycerz (Reuter), im Schwed. lopare (Läufer, da man hingegen unsern Läufer in dieser Sprache mit Elephant bezeichnet.) — Der hüpfende Gang dieses Steins hat vor mehrern Jahren Viele mit dem sogenannten Rösselsprung *) beschäftigt.

---

*) d. h. mit der Kunst, den Springer so auf dem Schachbrette herumhüpfen zu lassen, daß er in 64 Sprüngen nicht nur Alle Felder desselben betritt, sondern auch von dem zuletztbetretenen mit Einem Sprunge wieder auf das Feld kommen kann, von welchem er ausgegangen ist. Unter den vielen Auflösungen dieser Art stehe hier eins von Euler zum Beyspiel. Die Ziffern deuten die Folge der Sprünge an.

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 42 | 57 | 44 | 9 | 40 | 21 | 46 | 7 |
| 55 | 10 | 41 | 58 | 45 | 8 | 39 | 20 |
| 12 | 43 | 56 | 61 | 22 | 59 | 6 | 47 |
| 63 | 54 | 11 | 30 | 25 | 28 | 19 | 38 |
| 32 | 13 | 62 | 27 | 60 | 23 | 48 | 5 |
| 53 | 64 | 31 | 24 | 29 | 26 | 37 | 18 |
| 14 | 33 | 2 | 51 | 16 | 35 | 4 | 49 |
| I | 52 | 15 | 34 | 3 | 50 | 17 | 36 |

9.

Die Thürme, oder auch Rochen genannt, sind nächst der Königin die wirksamsten Steine. Sie gehen ebenfalls in geraden Linien, aber unter einem rechten Winkel gerade auf und zurück, rechts und links. Ein Thurm, welcher z. B. auf E4 steht, reicht bis E8, E1, A4 und H4.

Roch oder rot'h heißt in der heil. Sprache der Indier ein Streitwagen. Ehemals nannte man ihn im Deutschen auch Elephant. Dies ist aber eigentlich nach ächtorientalischem Gebrauch der obengenannte Läufer. Uebrigens heißt dieser Stein bey den Franz. tour, bey den Engl. rook, bey den Ital. rocco ꝛc.

10.

Die Bauern unterscheiden sich dadurch von den Officiers, daß ihr Wirkungskreis eingeschränkter ist, und daß sie anders ziehen, als schlagen. Ein Bauer zieht nur Einen Schritt gerade vorwärts, z. B. von E4 auf E5; nicht rückwärts, oder zur Seite. Doch darf er, wenn er will, bey seinem ersten Zuge Zwey Schritte thun. — Dagegen schlägt er nicht gerade aus, sondern auf eins der beyden vor ihm übereck stehenden Felder, also von E4 auf F5, oder auf D5. — Etwas unangemessen ist ihr Name bey uns. Ursprünglich und bey den Orientalen sind es Kriegsmänner, Sclaven, Soldaten zu Fuß, welche mit verschiedenen Arten von Waffenrüstungen abgebildet werden. Ein Stein dieser Art heißt im Franz. pion, im Engl. pawn, im Ital. pedone, im Span. peon, im Ruß. peschkie, im Poln. pieszck.

Ein eigenthümliches Vorrecht ist diesen Steinen von dem Erfinder zugetheilt. Wenn es nemlich einem derselben gelingt, in die letzte Reihe, daß heißt, in die erste Reihe des Gegners, zu dringen, welches man in die Dame kommen nennt: so bekommt er in dem Augenblick des Hineinziehens in die Dame alle Vorrechte einer Königin, oder, irgend eines andern Officiers, der mir fehlt, z. B. eines Thurms, Läufers ꝛc., je nachdem dieser, oder jener, mir in meiner Lage am vortheilhaftesten ist.

11.

Wenn ein Stein den feindlichen König angreift, d. h. in einer solchen Richtung auf ihn gezogen wird, daß dieser durch denselben genommen werden könnte: so steht der feindliche König im Schach, oder man bietet ihm Schach. Dies gibt man damit zu erkennen, daß man bey dem Zuge sagt: „Schach!" oder „Schach dem Könige!" *) — Jeder Stein kann Schach geben, nur nicht der König selbst, weil er dem feindlichen Könige sich nicht unmittelbar nähern könnte, ohne selbst Schach zu werden, indem er Schach bietet (siehe oben §. 5.) — Ein doppeltes Schach ist eigentlich, wenn dem Könige von Zwey feindlichen Steinen zugleich Schach geboten wird, so daß er also sich nicht bedecken (§. 12.) kann; doch deutet man damit auch ein Schach an, wodurch zugleich eine andere Figur, z. B. die feindliche Königin, angegriffen wird. — Ein verdecktes Schach (Gustavus Selenus nennt es Ab-Schach) entsteht, wenn zwischen dem feindlichen König und dem schachbietenden Steine noch ein anderer Stein steht, mit dessen Wegziehen erst das wirkliche Schach eintritt. — Ein immerwährendes Schach endlich entsteht, wenn der König demselben nicht ausweichen kann, so daß jeder Zug des Gegners immer von neuem Schach gibt. In diesem Falle wird das Spiel, als unentschieden, aufgehoben.

Z. B. in folgender Stellung **):

W. K. C1 — T. E4 — Tr. G4 — L. F3 — B. B2; C2; F2.

S. K. B8 — D. D8 — T. A7 — Tr. H8 — B. A5; A7; C7; F7; G7; H4.

---

*) Dieser seltsame Ausdruck hat sein Entstehen daher genommen, daß die Perser, wenn sie den König des Gegners durch einen Stein z. B. durch den Thurm (Rochen) bedrohen, Schach Ruch! rufen. Hierdurch sind die Europäer verleitet, das Wort „Schach" auch in dieser Bedeutung einzuführen.

**) Die Erklärung dieser Bezeichnungsart findet man unten §. 17.

| | Schwarz. | Weiß. |
|---|---|---|
| 1. | F7 - F5 | T. E4 - B4* |
| 2. K. | B8 - C8 | L. F3 - B7* |
| 3. K. | C8 - B8 | L. B7 - A6* |
| 4. K. | B8 - A8 | L. A6 - B7* |

Man sieht leicht, daß mich nichts abhalten kann, mit meinem Läufer und Thurm den feindlichen König immerfort anzugreifen, so daß er von seiner Uebermacht keinen Gebrauch machen kann und das Spiel als unentschieden aufgeben muß.

12.

1. Wenn mein König im Schach ist: so gibt es nur eine dreyfache Art, ihn zu retten:

a. Ich nehme den schachbietenden Stein mit einem Steine, der ihn schlagen kann; auch wohl mit meinem Könige selbst, wenn er nemlich dahin ziehen kann, ohne aufs neue Schach zu werden.

b. Ich ziehe einen Stein dazwischen. Dies nennt man den König, oder das Schach, bedecken, welches aber nicht geschehen kann, wenn das Schach von einem Springer, oder Bauer, gegeben ist, weil das Dazwischenziehen bey Jenem unwirksam und bey Diesem unmöglich ist.

c. Ich rücke endlich den König auf ein anderes Feld, wo er nicht angegriffen ist.

Kann ich aber keinen von diesen drey Zügen thun, so ist mein König „mat," oder „schachmat"*), d. h. das Spiel ist geendigt, und ich habe verloren.

---

*) Eigentlich wohl mad. Denn die einzig richtige Ableitung dieses Worts ist aus dem Persischen, worin mâd so viel als „besiegt" heißt. — Gustavus Selenus führt die verschiedenen Benennungen des Schachmats an. Wenn nemlich der König durch die Königin mat gesetzt wird: so ist es ein löbliches; — durch einen Läufer;

Eine besondere Art des Schachmats ist das sogenannte erstickte Mat (mat etouffé, suffoquè), welches alsdann entsteht, wenn mein König, dicht umschlossen von — eigenen, oder fremden — Steinen, nicht im Stande ist, einen Schritt auszuweichen und also dem gegebenen Schach zu entfliehen, sondern vielmehr dem Mat auf diese Art erliegen muß. Der Beyspiele davon findet man mehrere im letzten Theil dieses Werks, den Spielendungen.

Noch eine andere Art des Mats ist das erzwungene (mat forcè), welches alsdann entsteht, wenn ich, ungeachtet der Schwäche meiner Stellung, durch einen kühnen, und von dem Gegner nicht zu vermeidenden, Zug den Sieg erringe. Beyspiele davon findet man ebenfalls im letzten Theile. Hier stehe nur das Eine:

W. K. $F_4$ — S. $D_5$ — B. $E_5$; F6; $G_3$.
S. K. $H_5$ — T. A8 — Tr. F8 — B. $A_2$; $B_5$; $C_4$; H6.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1. K. $F_4$-$F_5$ | A2-A1 D. |
| 2. S. $D_5$-$F_4$‡ | |

2. Wenn aber mein König nicht im Schach steht und ich habe entweder keinen Stein mehr, oder ich kann keinen derselben mehr ziehn; auch den König nicht mehr bewegen, ohne ins Schach zu kommen: so bin ich „pat, schachpat“ (echec pat, stale mate). Wenn z. B. der W. einen Thurm auf $H_7$ und einen Springer auf F6 hat und der S. König steht auf F8: so ist dieser pat, wenn er sonst nichts zu ziehn hat, weil er auf allen 5 Feldern, auf die er ihn rücken könnte, dem Schach blosstünde. Eben so

---

ein adliches; — durch einen Springer: ein ehrliches; — durch einen Thurm: ein anmuthiges; — durch einen Bauer: ein schimpfliches; — endlich durch ein aufgedecktes Schach: das allerwürdigste. — Ferner das Schachmat in der Höhe des Schachbretts heißt: das Mat des Alexanders; — in der Mitte ein unglückliches; — und an der Seite: ein närrisches. — Das Schachmat endlich, welches von dem Sieger selbst nicht bemerkt, also auch nicht ausdrücklich geboten ist: ein schändliches.

würde der W. König pat seyn, der auf H1 steht, wenn der S. König auf H3 und ein S. Thurm auf G2 steht. *)

3. Wenn endlich keiner von diesen beyden Fällen eintritt, so ist das Spiel remis, oder unentschieden (remis, partie remise, a drawn game) und muß aufgehoben werden, ohne daß Ein Spieler vor dem Andern etwas voraus hat.

## 13.

Wenn der Gegner seinen Angriff auf meinen König so weit vorbereitet hat, daß er ihn in Verlegenheit, oder vielleicht gar in einigen Zügen mat setzen könnte: so lasse ich, um diesen Plan zu vereiteln, meinen König seitwärts nach dem Thurm hin über Ein Feld wegspringen, und stelle den Thurm zugleich in demselben Zuge auf das übersprungene Feld. Der König springt also von seiner Stelle E1 entweder auf G1 oder auf C1; und im ersten Falle setzt sich der Thurm H1 auf das Feld F1, und im andern der Thurm A1 auf das Feld D1. Eben so kann der andere auf E8 stehende König mit seinen Thürmen H8 und A8 wechseln. Diese Ausnahme im Gange des Königs, welche in einem Spiele nur Einmal Statt finden darf, nennt man Rochiren. — Man kann also rechts und links, oder nach der Linie G und C hin, rochiren, je nachdem man seinen König auf der einen, oder der andern, Seite mehr vor einem feindlichen Angriffe verwahrt. **) — Folgendes sind die Umstände, unter welchen es nicht erlaubt ist, zu rochiren:

---

*) In England gewinnt Derjenige das Spiel, dessen König pat gesetzt ist. — An andern Orten macht das Pat remis. (S. die Beurtheilung dieses Falls §. 14. Zusatz d.)

**) Dies ist die bey uns eingeführte Art zu rochiren. Aber es verdient hier bemerkt zu werden, daß sich davon die altdeutsche sowohl, als die italienische, Art unterscheidet.

1. Die altdeutsche findet man noch in dem Werke des Gustavus Selenus. Er rochirt nemlich nicht in Einem,

1. wenn zwischen dem König und dem Thurm noch ein Stein steht;

2. wenn dem König eben Schach geboten ist;

3. wenn der König, oder derjenige Thurm, womit man rochiren will, schon von seiner Stelle einmal gerückt ist;

und endlich

---

sondern in Zwey Zügen, d. h. er läßt in Einem Zuge den König bis an den Thurm hin, und dann in einem Andern Zuge diesen über jenen wegspringen. Außerdem läßt er den König, wenn er in Gefahr ist, noch nach andern Richtungen hin, mehr als Einen Schritt thun und z. B. von E1 sogleich auf G3, auf G2, auf C2 ꝛc. springen.

Da diese Manier von Rechts wegen außer Cours gesetzt ist, indem sie dem Geiste des Spiels ganz zuwider ist, und dem Gegner nur Gelegenheit gibt, während dieser langsamen Operation den Zug zu gewinnen, d. h. aus einer defensiven Stellung in eine offensive überzugehen: so habe ich bey dieser Ausgabe in dem Werke des genannten Meisters alle die Parthien weggelassen, worin er davon Gebrauch gemacht hat, so daß also in seinen Musterspielen weder seine, noch unsre, Art zu rochiren vorkommt. Daher hat der Anfänger den Zweck, den rechten Zeitpunct und die wirksame Art des Rochirens aus den Spielen der übrigen Meister zu ersehen.

2. Die italienische Art bindet sich nicht ängstlich an die oben bemerkten Felder für König und Thurm, sondern überläßt es der Willkühr des Spielers, auf welches Feld er sie setzen will, wenn er sie nur umwechselt. Man kann also den König auf das Feld des Thurms, und den Thurm auf das Feld des Königs und eben so jeden von beyden auf irgend ein dazwischen liegendes Feld setzen. Man findet sie im Zweyten Theil in den Spielen des Italienischen Ungenannten.

Dies ist eigentlich die alte Art zu rochiren; die unsrige, mehr eingeschränkte, wurde erst im vorigen Jahrhundert in Frankreich

4. wenn das Feld, über welches er springt, dem Angriff eines feindlichen Steins blossteht, so daß der König darauf im Schach seyn würde.

## 14.

Die Gesetze des Spiels, welche unnützen Streitigkeiten vorbeugen sollen, und über welche daher die Spieler vorher einig geworden seyn müssen, findet man verschiedentlich bestimmt von der Observanz der Meister in diesem Spiele.

Folgende 17 Regeln mögten wohl am gemeinsten geachtet seyn, indem sie von dem Schachclub in England in seinen Codex aufgenommen und von Philidor, als dem nahmhaftesten Gesetzgeber, sanctionirt und in sein Werk aufgenommen sind:

---

und England eingeführt, durch den Greco, der unter den Namen der Calabrese bekannt ist. Daher nennen auch die Italiener unsre Art spottweise, die Calabrische (alla calabrista).

Es ist nicht zu leugnen, daß diese italienische Manier das Spiel mit mehr Mannichfaltigkeit bereichert; der Erfindungskraft mehr Freyheit gestattet, und nicht, wie die unsrige, blos zur Defensive, sondern zugleich auch zur Offensive, dient.

Indessen scheint sie doch dem Geiste des Spiels entgegen zu seyn. Denn theils darf der König durch das Rochiren sich nicht dem Angriffe des feindlichen Königsläufers entziehen, also sich nicht auf ein Feld von andrer Farbe aufstellen; theils darf der Thurm sich nicht ein Vorrecht anmaaßen, der nur dem Könige gebührt; und es ist widersinnig, daß er sich dem Könige substituiren soll, da das Feld desselben während der Operation des Rochirens nur als leer werdend, nicht aber als leer gewesen, angesehen werden kann.

Es ist daher wohl gewiß unsre Art zu rochiren die bessere. Jedoch müssen die Spieler vor Anfang des Kampfs sich darüber vereinigen, welche Art sie gelten lassen wollen.

1. Das Schachbrett muß eine solche Stellung haben, daß Jeder Spieler zur rechten Hand ein weißes Eckfeld habe.

2. Wer dem Andern einen Stein vorgibt, hat den ersten Zug, oder man müßte es anders verabredet haben. Wird nichts vorgegeben, so entscheidet das Loos den ersten Zug, und in den folgenden Spielen wechselt der Zug.

3. Ist zu Anfang eines Spiels ein Bauer, oder Stein, nicht aufgestellt, so hängt es von dem Gegner ab, ob das Spiel von neuem angefangen; oder ob der vergessene Stein aufgestellt und das Spiel fortgesetzt werden soll.

4. Wenn man darüber einig geworden ist, daß man dem Andern einen Bauer, oder Stein, vorgeben wolle; man hat dies aber bey dem Anfange des Spiels wirklich zu thun vergessen: so hängt es von Dem, dem diese Vergessenheit nachtheilig geworden ist, ab, ob er das Spiel fortsetzen, oder von neuem anfangen will.

5. Ein einmal berührter Stein muß gezogen werden, oder man muß beym Berühren: „ich ziehe noch nicht“ (j'adoube) gesagt haben. Ist aber ein Stein zufällig verschoben, oder umgeworfen, so ist es erlaubt, ihn zurechtzusetzen, ohne diese Verpflichtung.

6. Wer eines Gegners Stein berührt, ohne zu sagen: „ich schlage noch nicht“ (j'adoube), der verfällt in die Strafe, denselben schlagen zu müssen, wenn er geschlagen werden kann; im entgegengesetzten Fall aber seinen König zu ziehen, wenn er ihn ziehen kann.

7. Hat man einmal die Hand von seinem Stein abgezogen, so kann man ihn nicht anderswohin ziehn; so lange man aber die Hand daran hat, darf man ihn ziehen, wohin man will.

8. Wer einen falschen Zug gethan hat, muß zur Strafe seinen König ziehen, wie im 6. Gesetz; wenn aber der Gegner darauf schon seinen Gegenzug gethan hat, so kann jener nicht wieder verbessert werden, sondern die Stellung bleibt, wie sie ist, als wäre es ein zulässiger Zug gewesen.

9. Ein Bauer, der in das letzte Feld des Schachbretts vorgerückt ist, wird eine Königin, oder ein anderer Officier, wozu man ihn gemacht wissen will; selbst alsdann noch, wenn alle Steine auf dem Brette noch vorhanden wären (S. Zusatz a).

10. Jeder Bauer hat das Recht, bey seinem ersten Zuge Zwey Schritte zu thun; aber in diesem Falle kann er von jedem feindlichen Bauer geschlagen werden, an dem er so vorbey geht, daß er von demselben, wenn er nur Einen Schritt gethan hätte, genommen werden könnte. (S. Zusatz b).

11. Der König kann beym Rochiren nicht über Zwey Felder hinschreiten, d. h. der Thurm, womit er rochirt, stellt sich auf das dem Königsfelde benachbarte und der König schreitet über eben dieses Feld auf die andere Seite des Thurms hin.

Anm. Die alte Art zu rochiren, die in vielen Ländern gebräuchlich war und zum Theil noch ist, stellte es frey, König und Thurm auf irgend eines der Felder zwischen ihren ursprünglichen Standörtern, diese mit eingeschlossen, zu setzen. (S. die Beurtheilung dieser Art oben §. 13.)

12. Der König kann nicht rochiren, wenn er im Schach steht: wenn er schon einmal gezogen ist; wenn er beym Rochiren ein Schach paßiren müßte *) und wenn der Thurm schon einmal bewegt ist. Wer rochirt, ohne es zu dürfen, soll nach dem Gutbefinden des Gegners den berührten Thurm, oder König, ziehen.

13. Wer Schach gibt, ohne „Schach!" zu sagen, kann den Gegner nicht zwingen, seinen König aus dem Schach zu ziehen; sondern dieser kann ziehn, als wäre kein Schach vorhanden. Sagt er aber auf diesen Zug erst „Schach!", so nimmt ein jeder diesen letzten Zug, als falsch gespielt, zurück und der, welcher im Schach steht, soll sich dessen entledigen.

---

*) Siehe Zusatz c.

14. Wenn man „Schach!" sagt, ohne es zu geben, und der Gegner dadurch verleitet ist, seinen König, oder sonst einen Stein zu berühren: so soll es diesem freystehen, diesen Zug zurückzunehmen, so lange der Gegenzug noch nicht gethan ist.

15. Wenn man einen Stein berührt hat, welchen man nicht ziehn kann, ohne sich ins Schach zu setzen, so ist man verpflichtet, seinen König zu ziehen. Erst wenn der König nicht gezogen werden kann, soll der begangene Fehler ohne Folge seyn.

16. Wenn man nichts zu ziehen hat und auch der König sich nicht bewegen kann, ohne sich ins Schach zu setzen, so ist das Spiel pat. In England gewinnt der das Spiel, dessen König pat ist. In Frankreich und mehrern andern Ländern gehört das Pat zu den unentschiedenen Spielen. (S. darüber die Bemerkungen des Zusatzes d am Schlusse dieses §.)

17. In allen Spielendungen, wo ein Spieler nicht im Stande zu seyn scheint, ein schweres Mat zu bewirken, z. B. das Mat vom Springer und Läufer gegen den König; oder das Mat vom Thurm und Läufer gegen den Thurm u. s. w., soll auf Ansuchen des Gegners das Spiel noch 50 Züge von beyden Seiten fortgesetzt werden. Sind diese gethan, so wird das Spiel als remis betrachtet.

---

Außer diesen verdienen die Schachspielgesetze, welche Gustavus Selenus S. 115. f. mittheilt, wegen ihres Alters (vom J. 1577.) und ihrer historischen Wichtigkeit hier einer Erwähnung:

„Cartel

## Des Schach-Spieles,

am

Kayserlichen Hofe.

1. Jeder Pedina oder Baur, kan in seinem ersten außzug, aufs dritte feld, hinfur-springen.

2. Alleine, es stehe eine Pedina, vom Gegentheil, nechst neben demselben dritten felde, gegen dem, muß dieser, am ersten, ein stand thon, und darf nicht fur ihme, dan am ersten, ein feld ziehen. Doch da Er will fürziehen, stehet dem gegentheil bevor, ihn hinauß zu werffen, und seine Pedina, an die stat zu setzen, alß man der erste, allein ein feld, hinfür gerucket, und der gegentheil, ihm den genommen hette.

3. Als lang der König kein Schach empfangen, mag Er mit dem Rochen, wechßlen, alß weit Er, mit beeden stucken wil, doch muß das feld dazwischen leer seyn.

4. Wan der König, einen Schach empfangen hat, darf er nimmer wechßlen.

5. Alßbald ein Pedina, das letzte feld, seines gegentheiles erreicht, ist Er, eine völlige Königin, und kan im selbigen zuge, gleich damit Schach bieten.

6. Alßviel einer Pedinen, hinauß ans ort bringet, so viel hat Er Königinnen, und ist also erlaubet, drey oder vier Königinne, mit ein ander zu machen.

7. Wan der König, aller seiner Steine beraubet wird, so ists kein Schach, besondern eine Robada.

8. Wann der König, keinen Stein mehr brauchen, und selbst außer anbietung eines Schaches, niendert hinziehen kann, ist auch kein Schach, sondern Tavola genannt.

9. Und auf diese beede weyse, mag nichtes gewonnen werden, sondern das Spiel, hebt sich, gleich auf.

Vdt Pythagoras.
Decretum Scacharistarum
Aulicorum, 21 Juny 77. etc.“

## Zusatz.

Der Herausgeber erlaubt sich, zu diesen Gesetzen des Philidor und des Selenus ein Paar Bemerkungen zu machen.

a. Philidor will §. 9., daß ein zur Dame gelangter Bauer eine Königin werden könne, „selbst alsdann noch, wenn alle Steine auf dem Brette vorhanden wären.“ —

Folglich könnte ein Spieler Zwey und Mehrere Königinnen haben. In der ersten Ausgabe seines Werks spricht er mit Gründen und mit beißendem Spotte dagegen. In der neuesten ist er dafür, ohne Gründe anzugeben.

Es scheint doch die Beschränkung, welche §. 10. dieser Einleitung angegeben ist, daß der in die Dame rückende Bauer zwar zu einem Officier, welchen der Spieler will, aber welcher ihm fehlt, erhoben werden könne, ein hinreichender Preis seiner Bemühung zu seyn, indem er ja vorher den Austausch der Königinnen leicht bewerkstelligen kann, und, wenn dies auch nicht wäre, schon die Erhebung des Bauers, z. B. in einen Thurm immer eine wichtige Erwerbung ist. Und woher eine zweyte, dritte ꝛc. Königin nehmen, da im Schachspiel nur Eine vorhanden ist?

b. Das von Ebendemselben §. 10. bestimmte Gesetz kennt man in Italien und bey andern Nationen nicht. Dort nennt man es passar battaglia. Allerdings sieht es kläglich aus, wenn der Kämpfer schon bey dem ersten Schritt ins Treffen erlegt und aus der Schlacht getragen wird, und es scheint dieses Gesetz ganz gegen den Geist des Spiels zu seyn. Denn warum soll den Bauern verweigert seyn, was den Officiers gestattet ist, welche bey ihrem Gange über eine ganze Reihe von Feldern nicht selten auch über Felder hinfliegen, auf welchen sie, ohne geschlagen zu werden, nicht still stehen könnten?

c. Die Einschränkung der Erlaubniß zu rochiren, wenn der König durch ein Schach paßiren muß, beruht auf einem ähnlichen Eigensinn, wie in dem Fall bey b. — Denn warum soll der König, dem man hier, als der Hauptperson der handelnden Figu-

ren, ein ausgezeichnetes Vorrecht zugesteht, wieder dadurch mehr, als einer seiner Untergebenen, gelähmt werden, daß er es nicht wagen darf, über ein leeres Feld zu schreiten, auf das ein feindlicher Stein hinwirkt?

d. Philidors §. 16. und die beyden letzten Artikel des kayserlichen Cartels über die Folgen eines Pats stehen im Widerspruch. Und wirklich sind auch die Meinungen darüber sehr getheilt, indem Einige ein damit sich endigendes Spiel für remis erklären; Andere dem Patgesetzten eben so gut den Gewinn zusprechen, als habe er selbst das Mat bewerkstelligt.

Für Beydes lassen sich allerdings Gründe auffinden.

Patsetzen heißt das Spiel remis machen.

1. Der einzige Zweck des Spiels, den feindlichen König mat zu setzen, ist durch das Pat nicht wirklich erreicht; also kann es nicht einem dadurch entschiedenen Spiele gleich geachtet werden.

2. Nach dem ganzen Geist des Spiels kann ich niemals gezwungen werden, den König zu ziehen, sobald ihm nicht Schach geboten ist, und in das Schach darf ich nicht ziehen. Durch das Patsetzen wird also der Fortgang des Spiels, der ein Alterniren der Züge voraussetzt, behindert; das Spiel muß also aufgehoben, d. h. als remis betrachtet werden.

3. In Deutschland, Frankreich und Italien wird es meistentheils als unentschieden geachtet.

Patsetzen heißt das Spiel verlieren.

1. Der Begriff der Unentschiedenheit eines Spiels paßt nicht auf das Pat. Unentschieden ist es, wenn das Ende desselben, ein matgesetzter König, nicht erreicht werden kann; also wenn ein nutzloses Hin- und Herziehen der Steine Statt findet; die Könige ganz entblößt, oder doch nur von solchen Steinen begleitet sind, welche das Mat nicht bewirken können; oder wenn durch ein immerwährendes Schach

jeder Versuch, mat zu setzen, vereitelt wird. In diesem Falle bleibt nichts übrig, als ein solches Spiel als nicht gespielt anzusehen; es also aufzuheben und die geschlagenen Steine wieder aufzustellen, d. h. ein neues Spiel anzufangen. Dieser Begriff liegt augenscheinlich in dem französischen Ausdruck, partie remise; und eben so drückt die englische Benennung desselben a drawn game oder draw game dies endlose Hin- und Herziehn ohne Erfolg aus.

Nun ist aber das Pat gewiß kein unentschiedenes Spiel in diesem Sinne, sondern ein so sehr entschiedenes, daß auch nicht Ein Zug mehr möglich ist.

2. Die Unentschiedenheit eines Spiels gehört zu seinen Unvollkommenheiten, weil die darauf verwendete Zeit und Mühe ohne Erfolg geblieben ist. Man muß die Fälle, in welchen sie Statt findet, eher zu vermindern, als zu vermehren, suchen.

3. Der Patsetzende auf der einen Seite hat in der Regel eine so entschiedene Ueberlegenheit, daß er mit einem vorsichtigen Gebrauch derselben siegen, d. h. mat setzen muß; wenn er dies nun nicht gethan hat, so ist es nicht unbillig, daß er für seine — Ungeschicklichkeit, oder Unachtsamkeit, — auch büsse, d. h. das Spiel verloren habe. Auf der andern Seite hat der Patgesetzte seine Kraft verloren; also darf es ihm nicht zugerechnet werden, wenn er den Sieg nicht erkämpft. Aber die Möglichkeit muß ihm doch bleiben, durch die, hier nicht leichte, Benutzung der Fehler des Gegners noch auf Hoffnung zu ziehen. Wenn er es daher klüglich einleiten kann, pat gesetzt zu werden, so gebührt ihm dafür eine Belohnung, mit demselben Rechte, als demjenigen, welcher durch die Fehler des Gegners in den Besitz der Uebermacht gekommen ist, die Befugniß zusteht, den feindlichen König ganz zu entblößen und in seiner Kraftlosigkeit mat zu machen.

4. Philidor und mit ihm ganz England, wo große Schachspieler sind, ist dafür. Schon Gustavus Selenus nennt es S. 128. f. eine Einsperrung und sagt:

„Bey dieser einsperrung nuhn, wird nichts gewonnen, Dan man dem Könige, nichts feindliches, dadurch anmuthet, besondern Er kann sich, in seinem felde, alß in einer Festung wol aufhalten, und hat nicht nöthig, weyl an ihm der Zug, sich selbst, in den Schach zu begeben. Mags ihm der Ander, demnach selber zu rechnen, daß Ers, zu diesem falle, kommen lassen: und sich auf ein ander mahl, besser vorsehen, auch des Gegners Könige, auf daß er möge gezogen werden, allezeit, biß Er ihm endlich, gebürender weyse, könne Schach-Mat geben, luft und die freyheit lassen. Sonsten in Hispanien, daselbsten es die besten Schach-Zieher gibt, verlieret einer, wan Er den König einschleust, nicht das ganze Spiel, besondern man lesset es zum vertrage kommen, und wird nuhr der halbe theil des auffatzes, verspielet: anderswoh, verscherzet der jehnige, welcher den König einsperret, den auffatz zehnfach.“

Insofern diese Gründe nun zu beweisen scheinen, daß das Pat weder zu den unentschiedenen, noch zu den gewonnenen, Parthien zu rechnen ist, und daß der Patgesetzte sich eher eines solchen Ausgangs des Spiels rühmen darf, als der Patsetzende: so würde man vielleicht der Wahrheit und dem Geiste des Spiels am gemässesten urtheilen:

daß der Patgesetzte das Spiel halb gewonnen, d. h. wenn um Geld gespielt, oder um den Gewinn gewettet ist, das Recht habe, von dem von beyden Theilen eingelegten Wettpreise, $^3/_4$ einzuziehen.

Nach diesem Gesetz verfährt man wirklich an mehreren Orten, namentlich in Petersburg.

e. Der 7. Artikel des Cartels, welcher untersagt, den feindlichen König ganz zu entblößen (roi depouillé) ist nirgends mehr beachtet; auch ist er gegen den Geist des Spiels. Denn wenn der Endzweck desselben ist, den feindlichen König mat zu setzen, so muß auch jedes dahin führende Mittel zulässig; also auch gestattet seyn, ihn seiner ganzen Bedeckung zu berauben.

Aus diesen Bemerkungen über die noch streitigen Puncte der Schachspielgesetze ergibt sich, daß vor dem Anfange des Kampfs eine Vereinigung der Spieler darüber rathsam sey:

1. ob ein zur Dame gekommener Bauer bey seinem Eintritt in die Dame nur ein Officier werden kann, welcher nicht mehr auf dem Brette vorhanden ist?

2. ob ein Bauer bey seinem ersten Ausrücken eine Prise passiren darf, oder nicht?

3. ob die Philidorsche, oder die Italienische Art, zu rochiren Statt finden solle?

4. ob alle vier Einschränkungen des Rochirens gelten sollen?

5. wofür man das Pat annehmen wolle?

15.

Man findet in dieser Sammlung Neun Meisterwerke vollständig mitgetheilt, welche einen sehr verschiedenen Charakter haben, und deren Gebrauch daher auch verschiedenartig ist.

I. Das Werk des Gustavus Selenus *) ist das einzige deutsche Originalwerk, das wir haben. Es ist in mehr als

---

*) Der vollständige Titel desselben ist: „Das Schach- oder König-Spiel. Von Gustavo Seleno, In vier unterschiedene Bücher, mit besonderm fleiß, gründ- und ordentlich abgefasset. Auch mit dienlichen Kupfer-Stichen, gezieret: Desgleichen vorhin nicht außgegangen. Diesem ist zu ende, angefüget, ein sehr altes Spiel, genandt, Rythmo-Machia. Cum Privil: Caesareo, ad Sexennium. Lipsiae CIↃIↃCXVI.“ 65 Bog. in gr. 4. Sein Verfasser ist der berühmte Stifter der Wolfenbüttelschen (vormals Hitzackerschen) Bibliothek, der gelehrte Herzog August von Braunschweig und Lüneburg, welcher nach damaliger Sitte sich diesen fremden Namen gab; Gustavus, durch die Versetzung

Einer Rücksicht schätzbar, aber auch so selten, daß es gewiß nur sehr wenige Schachspielfreunde gesehen haben werden. Es umfaßt

---

der Buchstaben seines Namens: Augustus; — und Selenus, von σελήνη, luna (Dux Luneburgensis). — Dies Werk ist darum äußerst selten, weil theils nur wenige Exemplare davon abgedruckt sind, theils die großen Herrn ein Buch, das so viel Aufsehen machte, und ein damals unter ihnen sehr beliebtes Spiel betraf, zu besitzen wünschten, und daher den Verfasser veranlaßten, die wenigen ins Publicum gekommenen Exemplare zurückzukaufen, um sie in die Bibliotheken der regierenden Herrn zu verschenken. Es wurde zwar 1626 zu Venedig ins italienische, und zu Königsberg ins französische übersetzt. Jenes blieb aber wegen des Absterbens des Uebersetzers unvollendet, und beydes erschien wegen der damaligen Kriegsunruhen nicht. Es finden sich auch einige Exemplare davon mit der Jahreszahl 1617. auf dem Titel. Auch gibt es einen Auszug daraus: Selenus contractus, welcher zu Ulm 1722. erschienen ist. — In das Exemplar, welches noch jetzt in der Wolfenbüttelschen Bibliothek befindlich ist, und das ich das Glück hatte, zu meiner Arbeit zu benutzen, sind mehrere Anmerkungen von dem Verfasser eigenhändig eingeschrieben, weil er die Absicht hatte, eine neue Auflage davon zu besorgen; woran ihm aber sein Tod hinderlich war. Unter andern steht auf dem Titel die Bemerkung von seiner Hand: „Exemplar Bibliothecae Hitzackerianae CIↃIↃCXVI.

Me legat invitus nemo: non scripsimus illi,
Huic scripta est, si quem pagina nostra juvat.“

In dem zweyten Gambitspiele, welches auch das Zweyte in gegenwärtiger Sammlung ist, steht ein großes Kupfer, worauf zwey Spieler abgebildet sind, die das daselbst ausgeführte Spiel vor sich haben. Neben der einen Figur steht von des Herzogs Hand: „Il ritratto del Authore.“ (Das Bildniß des Verfassers.) — Uebrigens ist dieses Werk in einer so schwerfälligen, veralteten Sprache und in einer so unbequemen Bezeichnungsart abgefaßt, daß wohl nicht leicht ein Schachspieler Lust behalten mögte, danach die Spiele desselben durchzuspielen. S. Jac. Burckardi Histor. Biblioth. augustae, quae Wolffenbutteli est. Lips. p. 65. sq. — und Vogt Catal. libr. rariorum. Hamb. 1753.

ungemein vollständig die verschiedenen Hauptspielarten und begleitet sie mit kurzen Anmerkungen, welche die Absicht derjenigen Züge andeuten, deren nächster Zweck dem Anfänger nicht sogleich einleuchtet. Es gibt nicht sowohl Unterricht in der höhern Taktik, als vielmehr, wenn ich so sagen darf, in dem kleinen Dienste. Daher ist es ganz besonders geeignet, dem Anfänger im Schachspiel, oder doch dem Wenigergeübten, nützlich zu werden, welcher noch nicht im Stande ist, einen größern Plan zu übersehen, und von weitem her vorzubereiten. — Das einzige, was seine Brauchbarkeit für uns etwas vermindert, ist: daß es nicht rochiren läßt, oder vielmehr noch die alte Art zu rochiren hat. (S. deshalb §. 13. Anmerkung).

II. Die Musterspiele des Pariser Clubs *) werden zwar ebenfalls dem Anfänger sehr nützlich seyn, weil sie ganz einfach, leicht verständlich und durch die schätzbarsten Bemerkungen über die Natur des Spiels ungemein lehrreich sind. Doch wird darin auch der Mehrgeübte und in den Spielendungen sogar der fertige Spieler viel zu lernen finden. Es verbreitet sich dieses Werk über alle Arten von Schachspielen und enthält insonderheit einen gedrängten Unterricht über die Spielart eines jeden Officiers und der Bauern, ohne auf eine einzelne Art von Steinen alles Gewicht zu legen. Vorzüglich läßt sich daraus die Wirksamkeit der Springer und Läufer ersehen.

III. André Danican Philidor **), ein auch als Tonkünstler bekannter Franzose, der in London lebte, ist unstreitig

---

*) Das Original dieses Werks führt den Titel: Traité Theorique et Practique du Jeu des Echecs, par une Societé d'Amateurs. Paris 1775. 12. und ist von Nicolai in einer Uebersetzung (Berlin 1780) herausgegeben, welche große Vorzüge vor dem Originale hat.

**) Sein Werk kam zuerst unter dem Titel: Philidor l'Analyse des Echecs, contenant une nouvelle methode pour apprendre en peu de tems á se perfectionner dans ce noble jeu zu London 1718.

der berühmteste Schachspieler des vorigen Jahrhunderten. Ungeachtet sein Werk sich nicht über alle Arten von Spielen ausbreitet, so ist es doch das allerschätzbarste, was über diese Kunst geschrieben ist, und ein System zu nennen, in sofern es überhaupt eins gibt. Denn ein Spiel, das als etwas Ungewisses von der Wirkung des Augenblicks und von dem Genie des Gegners abhängt, läßt sich nicht leicht in die Bande einer Wissenschaft einzwängen. — Seine Spiele enthalten einen vollkommen regelmäßigen Angriff und eine vorsichtige Vertheidigung. Seine Vorschriften zeugen von seiner sehr genauen Kenntniß der Natur dieses Spiels, und von wirklichem Tiefsinn. Aber das, was seine Spielart am meisten auszeichnet, ist seine Manier, die Bauern auf die rechte Art zu gebrauchen, und die Stärke derselben anschaulich zu machen. Sein Werk ist daher nicht für Anfänger brauchbar, weil schon viele Erfahrung und eine nicht geringe Festigkeit im Entwerfen eines Angriffsplans bey dem vorausgesetzt wird, welcher seine Manier begreifen und den Tiefsinn seiner Anmerkungen durchschauen will. Dagegen wird aber selbst der geübteste Spieler von ihm lernen, und etwas neues und auffallendes in dem Gange finden, welchen er ihn nehmen sieht. — Er hat übrigens eine so ungewöhnliche Fertigkeit im Schachspiele gehabt, daß er mit mehrern geschickten Spielern zugleich auf eben so vielen Schachbrettern ohne sichtbare Anstrengung gespielt und immer gewonnen hat.

---

heraus, dem der Verfasser hernach einen zweyten Theil anhing, wovon zuletzt (Gotha, 1797.) eine deutsche Uebersetzung erschienen ist.

Die neueste, bey dieser Umarbeitung benutzte, und vollständigere Ausgabe hat den Titel: Studies of Chess, containing Caissa, a Poem, by Sir William Jones; a systematic introduction to the Game; and the whole Analysis of Chess, composed by Mr. A. D. Philidor: whith original critical remarks. 2 Volumes. London. 1803. — Außer dem größern Reichthum an Spielen und Bemerkungen unterscheidet diese Ausgabe der merkwürdige Anhang der Games played without seeing the board.

Man sehe einen Beweis davon in den unten mitgetheilten, seinen gemeinen Spielen als Anhang zugefügten, Spielen, in welchen er gegen Drey gute Spieler zu gleicher Zeit kämpft und obsiegt, ohne selbst das Schachbrett anzusehen.

IV. Die Spielart des Italieners Gioacchino Greco, mit dem, von den Franzosen ihm zugelegten Beynamen Calabrois *), zeichnet sich besonders dadurch aus, daß er von der gewöhnlichen, bedächtigen, und Schritt für Schritt dem entworfenen Plane folgenden, Methode abweicht und meistentheils durch überraschende Züge, sogenannte Husarenzüge, zu siegen pflegt. Er versteht die Kunst, das Spiel des Gegners in Unordnung zu bringen, ohne daß er seinem eigenen schadet, und eben dadurch den Gegner irre zu leiten. Jedoch läßt er den Gegner nicht selten schlecht ziehn, um denjenigen, der gewinnen soll, auf eine desto überraschendere Art gewinnen zu lassen. Um dieser Manier willen, und weil seine Spiele ganz ohne belehrende Anmerkungen sind, wird nur der Geübtere davon Gebrauch machen können.

V. Die hundert Spielendungen des Arabers, Philipp Stamma aus Aleppo **), sind ein wahres Meisterwerk, freylich gekünstelt, und kommen im wirklichen Spiel äußerst selten vor; aber dagegen dienen sie auch vorzüglich zur Uebung. Sie

---

*) Sein Werk kam zu London schon 1656 heraus, und ist mehrmal aufgelegt, (z. B. le jeu des Echecs, traduit de l'Italien de Gioachino Greco, Calabrois. A Liége. 1741. 343 S. in 12); und durch eine deutsche Uebersetzung des Moses Hirschel (Leipzig 1795.) bey uns bekannter geworden.

**) Essai sur le Jeu des Echecs, ou l'on donne quelques Regles pour le bien jouer, et remporter l'avantage par des Coups fins et subtils, que l'on peut appeller les secrets de ce Jeu. Par le Sieur Philippe Stamma, natif d'Alep en Syrie. A la Haye 1741. 160 S. in 12. Die Approbation ist von Molieres zu Paris 5 Juin 1737 unterzeichnet.

zeigen den Triumph des Genies und dessen Macht über alle Begegnisse. Sie sind dem größten Theile nach von der Art, daß man nach den angegebenen Stellungen einem Spieler die Wahl lassen kann, mit welchen Steinen er spielen will und wenn er die Schwarzen wählt, weil er damit oft in Einem Zuge mat setzen könnte, ihm doch den ihm so nahegewesenen Sieg entreißt. So leise, richtig und scharfsinnig ist der Gang, welchen er seinen Spieler nehmen läßt und so genau sind die möglichen Züge berechnet. Der Gegner kann die Absicht des Angriffs nicht leicht errathen; um so mehr, da die Lage des Angreifers meistentheils so verwickelt ist, daß er nicht begreift, wie diesen auch die größte Geschicklichkeit retten werde. Insonderheit kann man von ihm lernen, wie man die Folgen eines Zuges berechnen müsse, um zuweilen zu einem unerwarteten Resultate zu gelangen; wie selbst verlorengeachtete Spiele noch bey ihrer Endigung durch Kühnheit und Geschicklichkeit gewonnen werden; wie man endlich selbst die besten Steine aufopfern müsse, um den Hauptendzweck des Spiels, das Mat, erreichen zu können. Daher nannte er auch diese Spiele „Schachspielgeheimnisse." Aber eben daher wird nur ein Ganzgeübter Spieler ihn verstehen und selbst ein Meister in dieser Kunst noch immer von ihm zu lernen finden.

Stamma hat sein Meisterwerk ohne alle Anmerkungen bekanntgemacht. Und doch bedürfen sie deren sowohl zur Entwickelung seiner Meisterzüge; als auch, wie wohl selten, zu ihrer Berichtigung. Ich hoffe, der Schachspielwelt einen Dienst geleistet zu haben, daß ich Anmerkungen hinzugefügt habe, die ich theils schriftlichen Mittheilungen Mehrerer meiner Correspondenten, besonders den Herrn D. Martinsen und Albers in Lüneburg und dem Herrn Burgemeister Eric Noren zu Wimmerby in Schweden verdanke; theils aber aus den „Beyträgen zum Unterricht im Schachspiel von W. S, Einem Oesterreicher. Preßburg. 1804. 8." hie und da entlehnt habe, welche ungeachtet ihres polemischen Inhalts, einem großen Theile nach, Achtung und Benutzung zu einem Codex der Schachspielkunst verdienen.

VI. Les stratagèmes des Echecs. Par un Amateur. 2 Parties. A Paris et Strasbourg. An X. welche auch im J. 1802. ebendaselbst in einer deutschen Uebersetzung in Taschenbuchformat erschienen sind, und wovon der zweyte Theil bloße Schachbrettfiguren mit den darauf verzeichneten Stellungen enthält, beschäftigen sich blos mit Spielendungen, wovon aber mehr als die Hälfte aus Stamma und den übrigen vorhergenannten Meisterwerken entlehnt, folglich hier weggelassen ist.

VII. Die Spiele des Italienischen Ungenannten sind aus dem Werke genommen, das zu Frankfurt am M. 1803 in zwey Bänden unter den Titel herausgekommen ist: Anastasia und das Schachspiel. Briefe aus Italien vom Verf. des Ardinghello. (Heinse) Es enthält sehr interessante Beyträge sowohl zu Spieleröffnungen und Spielendungen, als auch einige, wiewohl hie und da übereilte, Kritiken über Philidorsche Regeln und Spiele. Vorzüglich zeigt es aber die in Italien übliche Art zu rochiren. (S. oben §. 13.)

VIII. Das Werk des E. Stein: nouvel essai sur le jeu des echecs avec des reflexions militaires relatives a ce jeu. à la Haye 1789. enthält sehr vorzügliche Spielanfänge und einige Spielendungen. Beyde sind genaugenommen das Einzige, dessen Studium dem Anfänger zum Fortschreiten in dieser Kunst behülflich seyn kann, um ihm die Zeit zu ersparen, welche ihm die eigene Erfindung der besten Züge für die Eröffnung eines Spiels beym Angriff und bey der Vertheidigung kostet. Seine Spieleröffnungen sind mehrentheils nur bis zum 12 Zuge geführt, und zeigen, wie man den Vortheil des ersten Zuges durch geschickte Gegenzüge vernichtet. Seine Spielendungen zeigen zugleich die beste Manier, theils einen guten Angriffsplan zu formiren; theils einen Bauer zur Dame zu führen. Indessen sind auch einige künstliche Spielendungen angehängt.

IX. Das trefliche und in Deutschland sehr unbekannte Werk unter dem Titel: la superiorité aux Echecs, mise

a la portée de tout le monde, et particulierement des Dames, qui aiment cet amusement; Ou methode nouvelle, au moyen de laquelle on pourra en peu de tems et sans beaucoup d'application acquerir une tres grande force a ce jeu. Avec un Volume de Planches pour l'explication des Coups et en Echiquier avec des Pieces dans un gout nouveau. (Mit dem Motto: du Bons Sens! du Bons Sens! à Campen chez J. A. de Chalmont 1792. XIV. und 166 S. in 8. mit mehreren Kupfertafeln *). Wiewohl dieses Werk keine eigentlichen Musterspiele enthält, so hat es doch dadurch eigenthümlichen Werth, daß es die Elemente des Spiels mehr, als irgend ein anderes Werk über das Schachspiel deutlich entwickelt, und insonderheit die Wirksamkeit und den Gebrauch

*) Diese Kupfertafeln enthalten 320 Abbildungen des Schachbretts, wodurch die verschiedenen Stellungen und Züge dem Auge dargestellt sind, ohne daß es dazu des Nachspielens bedarf.

Uebrigens ist darin eine Idee ausgeführt, welche hier Erwähnung und auch wohl Nachahmung verdient: daß man nemlich anstatt der gewöhnlichen Schachfiguren, platte Steine, wie die Damsteine sind, gebrauche und die Officiers durch aufgeklebte Zeichen andeute, z. B. den König durch eine Krone; die Königin durch einen Stern; den Thurm durch einen Thurm; den Springer durch einen Pferdekopf; und den Läufer etwa durch ein Dreyeck.

Auf diese Art kann man auch leicht ein portatives Schach- und Damenspiel haben. So besitzt der Verf. eines, welches zugleich das Schach- und Dambrett nebst 60 Steinen zu letzterm enthält, und die Größe einer ganz mäßigen Schnupftabacksdose nicht übersteigt, und auf Reisen, Promenaden ꝛc. gebraucht werden kann.

Durch eine seltsame Verwechselung der Handschriften sind mitten in den Text des obengenannten Werks drey kleine moralische Abhandlungen ohne allen Zusammenhang mit dem Werke selbst eingeschoben, welche auf 52 Seiten les maux de nerfs; — la guerre und la theologie betreffen.

einer jeden Art von Steinen, einzeln und in Verbindung mit andern, vorzüglich die der Bauern und Könige mit seltnem Scharfsinn und praktischer Einsicht entwickelt und durch diese Analyse der Kräfte eines jeden Steins den taktischen Scharfblick übt. Eben darum habe ich es für rathsam gehalten, einen kurzen Auszug daraus den übrigen Meisterwerken, als eine Art von Vorschule, voranzustellen. — Der Verfasser desselben soll, wie ein Recensent meiner Schachspielkunst (N. Allg. D. Bibl. 76 Bds 2 St. 8 Heft S. 511. ff.) aus zuverlässiger Quelle zu wissen meint, der batavische General, jetziger Staatsrath und Director der batavischen Landtruppen, Zuilen van Nieveld seyn *).

16.

Die verschiedenen in diesen Meisterwerken vorkommenden Spiele sind entweder Spielanfänge — oder Ganze Spiele, sowohl mit als ohne Vorgeben; — oder endlich Spielendungen.

1. Bey den Spielanfängen werden nur die besten Eröffnungen eines Spiels gezeigt, wovon mehrentheils der ganze Erfolg desselben abhängt und es wird da abgebrochen, wo man über die Stellung des Spiels und den muthmaaßlichen Ausgang ein Urtheil fällen kann.

2. Bey den Spielen mit Vorgeben wird vorausgesetzt, daß der eine Spieler dem andern überlegen ist, und demselben aus diesem Grunde einige Vortheile einräumt, um den Kampf einigermaaßen gleich zu machen. Dieser freywillig eingeräumte

---

*) Eben dieser Recension verdanke ich meine erste Bekanntschaft mit diesem Werke; so wie seinen Besitz, wozu ich weder aus Frankreich, noch aus Holland her, kommen konnte, der freundschaftlichen Güte des Herrn H. C. Albers in Lüneburg, dem ich nicht nur dafür, sondern auch für die Mittheilung seiner und des verstorbenen D. Martinsen gehaltreichen Anmerkungen, welche ich gehörigen Orts eingeschaltet habe, hier meinen wärmsten Dank abstatte.

Vortheil besteht nun entweder darin, daß man dem schwächern Gegner einen oder zwey Züge zum voraus thun läßt; oder daß man einen seiner Bauern, welches immer der Bauer des Läufers des Königs seyn muß; oder einen seiner Thürme, oder Springer, vom Brette setzt und dadurch seine eigene Macht schwächt.

3. Bey den Spielen ohne Vorgeben werden dagegen zwey ungefähr gleich starke Spieler angenommen, welche einander keinen Vortheil zum voraus einräumen können. Diese Spiele sind nun entweder gemeine, oder Gambitspiele.

a. Bey einem gemeinen Spiele ist kein einzelner Zug festgesetzt, sondern alles der Willkühr der Spieler überlassen.

b. Die Gambitspiele *) unterscheiden sich von jenen dadurch, daß in einem Spiele dieser Art Derjenige, welcher den Zug hat, (nachdem Beyde zuerst, wie gewöhnlich, ihren Königsbauer zwey Schritte vorgerückt haben) nun im zweyten Zuge einen von den beyden Bauern der Läufer auch zwey Schritte thun läßt. Dieser letztere Bauer, welcher auch der Gambitbauer genannt wird, scheint ohne Noth und ganz umsonst verloren gegeben zu werden; aber man bringt durch diesen Zug seine Steine leichter in Bewegung und verschafft sich den Vortheil des Angriffs über den Gegner, welcher das Spiel verlieren muß, wenn er nicht seine ersten Gegenzüge mit besonderer Vorsicht und Ordnung thut. — Je nachdem man im zweyten Zuge den Bauer des Läufers entweder des Königs, oder der Königin, zieht und preisgibt, entsteht das Gambit des Königs; — oder das der Königin. Wenn nun in beyden Arten der Gambitspiele der Gambitbauer vom Gegner geschlagen wird, so entsteht meistentheils ein weit unterhaltenderes Spiel, als ein gemeines zu werden pflegt, weil es

*) Dieses Wort Gambit kommt vom ital. dare il gambetto, jemandem ein Bein unterschlagen, eine Falle legen, her. Denn das Hingeben dieses Bauers ohne Noth wird meistentheils für den Gegner eine Falle.

einen lebhafteren Angriff veranlaßt und den Gegner zu einer vorsichtigern Vertheidigung nöthigt, ob es gleich, wenn Beyde gleich gut spielen, von Demjenigen unfehlbar gewonnen wird, der den angebotenen Gambitbauer genommen hat, weil er um diesen Bauer stärker ist. — Wird aber dieser verlorengegebene Bauer von dem Gegner nicht geschlagen, so verwandelt sich dadurch das Spiel in ein gewöhnliches, oder gemeines, Spiel.

4. Bey den Spielendungen wird angenommen, daß ein Spiel schon mehr oder weniger Züge durchgespielt, und mehr oder weniger Steine bereits weggeschlagen sind. Es wird daher jedesmal die Stellung angegeben, worin die noch übriggebliebenen Steine stehen.

Diese Endungen können einen verschiedenen Zweck haben: Entweder im Allgemeinen daran zu zeigen, wie man am besten angreift und einen Bauer zur Dame führt; — oder welche übriggebliebene Steine und in welcher Lage und mit welchen Zügen sie das Mat bewirken können, oder das Spiel remis lassen; — oder wie man in einer gefährlichen Lage es zur Unentschiedenheit, oder zum Pat, bringen kann; — oder wie man in einer Stellung, bey welcher dem Matwerden nicht auszuweichen zu seyn scheint, oft durch kühne Züge und bedeutende Aufopferungen dennoch den Sieg erringen kann; — oder endlich wie man zu verfahren hat, wenn man nicht blos das Mat erzwingen, sondern zugleich auch dabey gewisse lästige Bedingungen erfüllen soll.

17.

Um nun diese Musterspiele nach der hier gewählten kurzen Bezeichnungsart durchspielen zu können, ist es

1. rathsam, sein Schachbrett dafür erst einzurichten. Man stelle also das Schachbrett so vor sich, daß zur rechten Hand ein weißes Eckfeld komme, und bezeichne es sich nach §. 2. und der Kupfertafel.

2. Die beyden Spieler werden durch „Weiß" und „Schwarz" — oder „der Weiße" und „der Schwarze" (W. und S.) unterschieden.

3. Die voranstehenden Nummern bezeichnen die Zahl der Züge.

4. Jeder Zug ist so angedeutet, daß zuerst angegeben wird, von welcher Art der Stein ist, der gezogen werden soll, nemlich:

| | |
|---|---|
| K. der König | Tr. der Thurm des Königs |
| D. die Königin (Dame) | L. der Läufer der Königin |
| Lr. der Läufer des Königs | S. der Springer — |
| Sr. der Springer — | T. der Thurm — |

Wo kein Buchstabe vorsteht, ist es immer ein Bauer.

Eben diese Buchstaben K., D., L., S., T. und B. (Bauer) bezeichnen auch im Text zuweilen die genannten Schachsteine.

5. Die erste Bestimmung durch Zahl und Buchstabe bemerkt das Feld, worauf der zu ziehende Stein steht; — und die zweyte das Feld, auf welches er gesetzt werden soll. Z. B. 1. E2 - E4, d. h. der Weiße zieht im ersten Zuge den auf dem Felde E2 stehenden Bauer seines Königs zwey Schritte auf das Feld E4 vor; — E7 - E5, d. h. der Schwarze rückt ebenfalls den Bauer seines Königs, welcher auf dem Felde E7 steht, auf das Feld E5 vor; — 2. Lr. F1 - C4, d. h. der Weiße zieht im zweyten Zuge den Läufer seines Königs von dem Felde F1, worauf er steht, auf das Feld C4 ꝛc. — Wenn nun auf demjenigen Felde, worauf ein Stein hingezogen werden soll, ein Stein des Gegners steht: so wird dieser von mir weggenommen und der meinige dafür hingesetzt, d. h. ich schlage damit den feindlichen Stein. Wo dies der Fall ist, da ist es durch ein † angedeutet.

6. Das Sternchen * hinter einem Zuge bedeutet: daß damit Schach geboten; — und das Zeichen ‡ daß der Gegner dadurch mat gesetzt wird. — Wenn ein Bauer in die Dame zieht: so wird der Officier, in welchen er sich verwandeln soll, welches gemeiniglich die Königin ist, hinter dem Zuge durch D. (Dame), oder durch S., wenn es ein Springer seyn soll ꝛc., bezeichnet.

7. Das „K. rochirt" heißt: der König rochirt (s. oben §. 13.) nach der Seite hin, welche dazu offen ist. Sind beyde Seiten dazu frey, so ist diejenige, wohin er rochirt, durch K. roch. - G1 (G8) — und K. roch. - C1 (C8) ꝛc. bezeichnet. In den weni-

gen Fällen, daß eine andere Art des Rochirens, als die gewöhnliche, Statt findet, ist die Stellung sowohl des Königs, als des Thurms, ausgedruckt.

8. In den Anmerkungen ist immer bey den weißen Steinen die erste und bey den schwarzen die dritte Person, oder bey jenen der Ausdruck: ich ziehe meinen z. B. König; und von diesen: er zieht seinen König — gebraucht.

9. In den Spielendungen sind die jedesmaligen Stellungen der Steine so bestimmt, daß W. die Stellung der Weißen und S. die der Schwarzen anzeigt, und daß neben der abgekürzten Bezeichnung jedes Steins (wobey B. ein Bauer bedeutet) das Feld genannt wird, worauf er steht. Wenn mehrere Bauern vorhanden sind, so sind die Felder derselben durch ein Semicolon getrennt.

10. Wiewohl es unmöglich ist, alle Spielarten einer Parthie auszuführen und alle möglichen Combinationen zu erschöpfen: so sind doch die vorzüglich merkwürdigen Züge ausgehoben, die in jeder Lage des Spiels gethan werden können und in den Veränderungen fortgesetzt. Diese sind durch I, II, III ꝛc. bezeichnet. Aber immer ist in den Hauptspielen der Zug durch Klammern bemerkt, bey dem ein anderer Zug Statt finden kann, und in einer solchen Veränderung weiter ausgeführt ist.

Wenn man also das Spiel selbst durchgespielt hat, so muß man, um auch diese Veränderungen mitzunehmen, dasselbe von neuem anfangen und wenn man an einen Zug kommt, welcher eingeklammert ist, (wo also eine Veränderung eingreift), zu dieser übergehen und auch sie durchspielen.

Zur Bequemlichkeit ist bey der Ueberschrift derjenigen Veränderung, welche wieder aus einer andern Veränderung entstanden ist, die Nummer der letztern, in eine Klammer eingeschlossen, bemerkt. Steht also keine solche eingeklammerte Nummer dabey, so ist dies ein Zeichen, daß die Veränderung mit dem Hauptspiele selbst zusammenhange.

Eben so ist bey solchen Veränderungen, welche erst nach dem 20 Zuge eintreten, die Stellung des Spiels angegeben, damit man nicht nöthig hat, es ganz von vorn an wieder durchzuspielen.

I.

# Elementarischer Unterricht

über

die Wirksamkeit und den Gebrauch der Schachsteine,

---

nach

## Zuilen van Nieveld.

---

# Inhalt.


## Erster Abschnitt.

### Die Wirksamkeit der Schachsteine.

I. Ueberhaupt . . . . . §. 1.

II. Insonderheit

A. der Ersten Classe, und zwar

1. der Königin . . . . . = 2.
2. eines Thurms . . . . . = 3.
3. eines Läufers . . . . . = 4.

B. der Zweyten Classe, und zwar

1. des Königs . . . . . = 5.
2. eines Bauers . . . . . = 6.

C. Der Dritten Classe, — eines Springers . . . . . = 7.

III. Folgerungen daraus . . . . . = 8.

## Zweyter Abschnitt.

### Der Gebrauch der Schachsteine.

I. Ueberhaupt

A. der Ersten Classe . . . . . = 9.

B. der Zweyten und Dritten Classe . . . . . = 10.

II. Insonderheit

A. der Königin . . . . . = 11.

B. der Thürme . . . . . = 12.

C. der Läufer . . . . . §. 13.
D. des Königs . . . . . = 14.
E. der Springer . . . . . = 15.
F. der Bauern
1. Ueberhaupt . . . . . = 16.
2. Insonderheit
a. gegen Bauern, und zwar
a. Eines Bauers gegen Einen . . . . . = 17.
b. = = = Zwey . . . . . = 18.
c. = = = Drey . . . . . = 19.
b. Zwey Bauern gegen Zwey und Drey . . . = 20.
c. Vier = = Weniger . . . . . = 21.
b. gegen einen Officier, und zwar
a. Ein Bauer . . . . . = 22.
b. Zwey Bauern . . . . . = 23.
c. Drey = . . . . . = 24.
c. Eines Bauers und Officiers gegen einen Officier, und zwar
a. Eines Bauers und Springers . . . . . = 25.
b. = = = Läufers . . . . . = 26.
c. = = = Thurms . . . . . = 27.
d. = = = Königin . . . . . = 28.
e. = = = Königs . . . . . = 29.
d. Eines Bauers und Königs gegen den König . . = 30.
a. Opposition der Könige . . . . . = 31.
b. Contra-Opposition derselben . . . . . = 32.
c. Wirksamkeit des Königs zum Angriff und zur Vertheidigung eines gewissen Feldes, oder Steins . = 33.
e. Eines Doppelbauers und Königs gegen den König . = 34.

# Erster Abschnitt.

## Ueber die Wirksamkeit der Schachsteine.

### I.

Nach ihrer absoluten Wirksamkeit, — denn zuweilen gibt ihnen die Stellung des Spiels eine relative, (wovon hier die Rede nicht ist), so daß in einer gewissen Lage ein Springer mehr Werth haben kann, als selbst die Königin, — lassen sie sich in Drey Klassen theilen:

a. in Solche, die ganze Linien beherrschen: — König, Thurm und Läufer;

b. in Solche, die nur unmittelbar angrenzende Felder angreifen: — König und Bauer;

c. in Solche, die Beydes nicht, sondern auf andere Art wirken: — Springer.

### 2.

### Königin.

1. Auf der Mitte des Schachbretts beherrscht sie Vier ganze Linien desselben, oder 27 Felder; — auf einem der Felder am Rande nur 21.

2. Um ein bestimmtes Feld anzugreifen, oder zu vertheidigen, hat sie auf jeder der Linien, welche dasselbe durchkreuzen, die

Wahl zwischen Drey, wenigstens Zwey Felder; nur den Fall ausgenommen, wo sie in einer Ecke steht.

3. Ein bereits von ihr angegriffenes, oder vertheidigtes, Feld kann sie ferner beherrschen, wenn sie auch mehrere andere Felder bezieht.

4. Sie beherrscht, wenn auch die sie umgebenden Acht Felder besetzt sind, jenseits derselben die dahinter liegenden, im Fall jene frey werden. Dies nennt man einen maskirten Angriff.

Wenn z. B. die Königin auf E4 von Acht Bauern umgeben ist, so ist ihr Angriff und ihre Vertheidigung zwar nur auf diese direct gerichtet; aber indirect geht ihr Wirkungskreis auch auf die jenseits liegenden 19 Felder in jeder Richtung, sobald freywillige, oder gezwungene, Oeffnungen entstehen.

5. Sie kann in den Platz vieler Officiers und Bauern einrücken, wenn diese den ihrigen verlassen.

6. Sie ersetzt Alle, den Springer ausgenommen, so wie sie auf der andern Seite nur nicht von den Springern, von allen andern ersetzt werden kann, in dem Falle, wo ihre Bewegungen mit der ihrigen übereinstimmen.

7. Sie macht mit der bloßen Hülfe ihres Königs den feindlichen mat.

8. Sie bewirkt, mehr als jeder andere Stein, das erzwungene Mat, und das Remis einer Parthie durch ein immerwährendes Schach.

9. Alle Steine, welche sie angreifen wollen, außer den Springern, müssen sich ihrem Angriffe blos stellen.

10. Sie ist durch den feindlichen König unangreifbar, der ihr nur auf die Weite eines Springersprunges nahe kommen darf.

11. Für ihren Rückzug hat sie die Wahl unter einer großen Menge von Feldern.

## 3.

## Thurm.

1. Auf der Mitte, wie an den Seiten, beherrscht er immer 14 Felder. Diese gleichmäßige Wirksamkeit hat von Allen nur Er.

2. Zum Angriff und zur Vertheidigung eines Feldes hat er die Wahl unter Zwey Feldern, auf den beyden Linien, welche er zugleich beherrscht.

3. Jedes Feld des Bretts ist ihm, wenigstens im zweyten Zuge, zugänglich.

4. Ein bereits von ihm angegriffenes, oder vertheidigtes, Feld beherrscht er noch von jedem andern Felde seiner Linie.

5. Einen maskirten Angriff macht er nach Vier Richtungen.

6. Dadurch, daß er doppelt vorhanden ist, hat er den Vortheil der gegenseitigen Unterstützung, des gegenseitigen Ersatzes, und der Verdoppelung des Angriffs und der Vertheidigung.

7. Er kann die Stelle einer Menge von Steinen einnehmen.

8. Er ersetzt den König, die Königin und den Thurm.

9. Er wird immer durch die Königin und den Thurm ersetzt; von dem Könige aber nur in dem Fall, wenn von dem angrenzenden Felde die Rede ist.

10. Er bewirkt leichter, als jeder Andere Stein, das erzwungene Mat und das Remis durch immerwährendes Schach.

11. Zu seinem Rückzuge hat er Zwey ganze Linien.

## 4.

## Läufer.

1. In der Mitte bestreicht er 13 Felder; dem Rande näher kommend, vermindert sich ihre Zahl immer um Zwey, bis ihm zuletzt nur 7 Felder übrig bleiben.

2. Zum Angriff und zur Vertheidigung eines Feldes hat er überall, außer von einer Ecke aus, die Wahl Eines Feldes auf jeder der Linien, welche dasselbe schneiden.

3. Ein bereits angegriffenes und vertheidigtes Feld beherrscht er noch von allen Feldern seiner Linie.

4. Im maskirten Angriffe kann er, wie der Thurm, nach 4 Seiten wirken.

5. Er kann den Platz einer Menge von andern Steinen einnehmen.

6. Er ersetzt den König, die Königin und den Bauer.

7. Er wird ersetzt in allen Lagen durch die Königin, und auf dem angrenzenden Felde durch den König und den Bauer.

8. Er findet zu seinem Rückzuge 7 Felder.

## 5.

## König.

1. Auf der Mitte beherrscht er 8, am Rande 5 und in der Ecke 3 Felder.

2. Zum Angriff und zur Vertheidigung eines Feldes hat er, wenn er dasselbe gerade vor sich, oder neben sich, hat, 3; wenn er auf dessen Diagonale steht, nur Ein; wenn er anders steht, 2 Felder.

3. Ein bereits angegriffenes, oder vertheidigtes, Feld beherrscht er noch in 4, wenigstens 2 Stellen.

4. Er kann den Platz jedes ihn umgebenden Steins einnehmen.

5. Er ersetzt, den Springer ausgenommen, jeden Stein, wenn von dem nächsten Felde die Rede ist.

6. Er wird von allen, außer dem Springer, ersetzt.

7. Er hat das Vorrecht, zu rochiren.

8. Er ist vom gegenseitigen König unangreifbar.

9. Er hat zu seinem Rückzuge 8, 5 und 3 Felder, je nachdem seine Stellung in der Mitte, am Rande, oder in der Ecke des Bretts ist.

## 6.

## Bauer.

1. Er beherrscht 2 Felder, am Rande nur Eins.

2. Zum Angriff und zur Vertheidigung kann er nur Einen Schritt vorwärts thun, außer im Ersten Zuge auch Zwey.

3. Er greift an, vertheidigt, und schlägt, wie ein Läufer.

4. Vor der Königin, oder einem Thurme, stehend, kann er das gerade vor ihm liegende Feld, und, wenn er noch nicht gerückt ist, Zwey solcher Felder, den Steinen des Gegners streitig machen, blos dadurch, daß er sich darauf stellt; ein ganz besonderes Vorrecht desselben, wenn man erwägt, daß vor dem Zuge ein Bauer weder angriffs-, noch vertheidigungsweise, auf diese Felder wirckte.

5. Er kann einen feindlichen Bauer schlagen, wenn dieser von seiner ersten Stelle aus, vor ihm durch, Zwey Schritte thut; aber er kann das Schlagen auch unterlassen.

6. Er kann im Ziehen gerade auf, im Schlagen seitwärts, die Stelle jedes, an ihm gestandenen, Steins einnehmen.

7. Er ersetzt auf den nächsten Feldern sowohl den König, die Königin und den Läufer, als auch einen Bauer.

8. Er wird ersetzt von Ebendenselben.

9. Er hat das bedeutende Vorrecht, wenn er bis ins letzte Feld des Gegners vorgedrungen ist, sich im Augenblick des Eintritts in eine Königin zu verwandeln, oder sonst in einen Officier, welcher schon geschlagen ist, was für einen man will.

10. Einen Rückzug hat er nur in so fern, als er Einen, und beym Anfang Zwey Schritte thun kann, und das Eigenthümliche

desselben ist, daß er dadurch, daß er einer Gefahr entweicht, gegen den Feind vordringt *).

*) Außer den hier bemerkten Eigenthümlichkeiten eines Bauers verdient noch das ihn unterscheidende Merkmal einer Erwähnung, daß er seine größte Wirksamkeit nicht, wie mit Ausnahme des Thurms alle Officiers, in der Mitte des Bretts, sondern in der längsten Entfernung über die Mitte hinaus hat.

Seine eigentliche (positive) Wirksamkeit erstreckt sich zwar nur auf 3 Felder, an dem Rande des Bretts nur auf 2, weil er nicht mehr, als soviel, durch Ziehen und Schlagen besetzen kann. Allein er hat auch eine negative, eine Wirksamkeit im Rücken. Denn je weiter er vorgezogen wird, desto mehr Felder deckt er hinter sich, indem er den feindlichen Steinen die Wirksamkeit auf alle diejenigen Felder entzieht, worauf sich aus seinem Felde perpendiculaire und diagonale Linien ziehen lassen, wie sich aus folgender Uebersicht ergibt:

Es deckt nemlich hinter seinem Rücken der Bauer

| auf seiner | des Königs und der Königin | eines Läufers | eines Springers | eines Thurms |
|---|---|---|---|---|
| ersten Linie | 3 | 3 | 3 | 1 |
| zweyten = | 6 | 6 | 5 | 2 |
| dritten = | 9 | 8 | 7 | 3 |
| vierten = | 11 | 10 | 9 | 4 |
| fünften = | 12 | 12 | 11 | 5 |
| sechsten = | 13 | 13 | 13 | 6 |

Felder. Die Summe dieser nach und nach gedeckten Felder ist daher bey dem Bauer des Königs und der Königin 54; bey dem eines Läufers 52; eines Springers 48; eines Thurms 21. —

Der Werth der einzelnen Bauern verhält sich also, wie diese Zahlen.

Ein Bauer, der die äußerste Entfernung über den Mittelpunct hinaus erreicht, hat also den höchsten Werth; — wird daher eine Königin.

## 7.

## Springer.

1. In der Mitte beherrscht er 8, auf dem zweyten Felde vom Rande 6, auf dem Rande selbst 4, und in der Ecke 2 Felder.

2. Er kann über die zunächststehenden Steine wegspringen.

3. Zum Angriff und zur Vertheidigung eines Feldes hat er 2 Felder, wenigstens wenn er nicht in der Ecke steht.

4. Er kann den Platz Aller einnehmen.

5. Er ersetzt und wird ersetzt nur von dem andern Springer.

6. Es sind deren Zwey. Sie unterstützen sich wechselseitig, und verdoppeln Angriff und Vertheidigung.

7. Er greift Alle, den Springer ausgenommen, an, ohne sich selbst bloszustellen.

8. Man kann sich gegen seinen Angriff nicht decken.

9. Er hat zum Rückzuge 8, 4 und 2 Felder.

## Zusatz.

1. Da man oft über die Abmeßung des Werths eines Springers und Läufers in Ungewißheit ist, so verdient zu obigen Bemerkungen des Verfassers folgende Uebersicht der Vergleichung Beyder hier eine Stelle, welche aus dem Werke eines spanischen Schriftstellers des sechszehnten Jahrhunderts, Don Pietro Carrera, entnommen ist:

Zwischen Beyden ist fast kein Unterschied. Wo einer ist, da entsteht er von der Lage des Spiels, oder von der Liebhaberey und der größern Geschicklichkeit des Spielers, den einen, oder den andern, zu gebrauchen. Deswegen vertauscht man den einen, oder den andern, ohne Vortheil. — Ueber die eigenthümlichen Vorzüge eines Jeden werden folgende Bemerkungen die nöthige Belehrung geben:

Ein Springer

1. gewinnt in Gesellschaft des Bauers des Thurms das Spiel; welches der Läufer nicht kann, wenn er nicht dasjenige Feld des Thurms beherrscht, wo der Bauer zur Dame zieht.

2. Das Schach vom Springer kann nicht gedeckt werden, wohl aber das Schach des Läufers; daher muß der König, wenn ihm ein Springer Schach gibt, von seinem Felde weichen, wenn er denselben nicht schlagen kann.

3. Er deckt das Schach in mehreren Richtungen.

4. Er geht auf Schwarz und Weiß, welches von großem Vortheil ist, die feindlichen Steine zu verfolgen; der Läufer ist immer nur an Eine Farbe gebunden.

5. Er springt über alle Steine weg; dies darf weder der Läufer, noch sonst eine andere Figur.

6. Er kann auf vielen Feldern durch ein einziges Schachbieten 7 = 8 feindliche Steine zugleich angreifen; diese Stärke hat der Läufer nicht.

7. Beyde Springer können sich gegenseitig unterstützen; die beyden Läufer nicht.

8. Am Ende des Spiels ist ein Springer wirksamer, als ein Läufer.

9. Der Springer dringt bey verwickelten Spielen besser ein und durchbricht das feindliche Heer kräftiger, als ein Läufer.

10. Er hat seinen eigenthümlichen Gang; den Gang des Läufers haben mehrere andere Figuren: der König, die Königin und der Bauer, wenn er angreift und schlägt.

11. Er allein kann ein erstricktes Mat geben; welches weder der Läufer, noch eine andere Figur kann.

Der Läufer dagegen

1. trifft von weitem den Feind; dies kann der Springer nicht.

2. Zwey Läufer machen den einzelnen König mat; die beyden Springer nicht.

3. Beyde Läufer versperren den Weg zum König, wie der Thurm; die beyden Springer können es nicht.

4. Beyde Läufer verbunden machen das Spiel gegen die Königin mehrentheils pat; die Springer verlieren es regelmäßig.

5. Ein Läufer und ein damit vereinigter Bauer schützen sich gegenseitig; dies findet bey dem Springer nicht Statt.

6. Ein Läufer, der seinen König deckt, wenn dieser seitwärts vom Schach getroffen wird, schützt ihn zugleich und greift den Feind an; dies kann der Springer nicht.

7. Ein Läufer mit einem Thurm gewinnt das Spiel gegen einen Thurm; der Springer nicht.

8. Den Läufer kann der feindliche König nicht verfolgen und erobern; wohl aber den Springer, wenn dieser in gewissen Feldern sich befindet.

9. Der Läufer kann den Springer eingeschlossen halten, und ihm den Ausgang verwehren, bis der König, oder eine andere Figur heranrückt und ihn schlägt, z. B. wenn der Springer auf den letzten Feldern ist, und der Läufer sich ihm gegenüber auf das vierte Feld stellt; dies kann der Springer gegen den Läufer nicht.

10. Der Läufer kann nach Zwey Richtungen hin Schach bieten; der Springer nicht.

11. Der König kann zuweilen den Bauer des Thurms gegen den Springer zur Königin machen; aber nicht gegen den Läufer.

12. Der Läufer kann mit einem Bauer auf dem sechsten, oder siebenten, Felde des Thurms, wenn der feindliche Thurm sich auf sein zweytes, oder erstes, Feld gegen den Thurm stellt, ihn selbst festsetzen und einsperren auf dem siebenten, oder achten, Felde des Springers; das kann der Springer nicht.

2. In der neuesten englischen Ausgabe vom Philidor (London 1803.) S. 82 = 84. findet sich nachstehende doppelte Tafel über das Verhältniß des Werths der Schachsteine:

Die Kräfte derselben in Hinsicht auf ihre Brauchbarkeit zum Angriff und zur Vertheidigung stehen gegen einander, unter der Voraussetzung, daß sie unbehindert wirken können, in folgendem Verhältniß:

| | | | |
|---|---|---|---|
| Bauer | $2\frac{1}{5}$ | Läufer | 14 |
| Springer | 9 | Thurm | 15 |
| König | 9 | Königin | 28 |

Der Werth derselben ist mit Ausnahme des Königs und Bauers ihrer Kraft gleich. Den König erhebt die Natur des Spiels über alle Vergleichung, und der Werth eines Bauers wird durch seine Wahrscheinlichkeit, ein Officier zu werden, im Durchschnitt etwa $5\frac{2}{5}$.

Hierbey sind sie auf einem Felde angenommen, von wo aus sie die größte Wirksamkeit haben.

Wenn die Wahrscheinlichkeit, irgend ein gegebenes Feld einzunehmen, gleich ist, so ist ihre Kraft folgende:

| | | | |
|---|---|---|---|
| Bauer | $2\frac{1}{5}$ | Läufer | $9\frac{3}{4}$ |
| Springer | $6\frac{1}{4}$ | Thurm | 15 |
| König | $7\frac{9}{16}$ | Königin | $23\frac{3}{4}$ |

Die Aussicht des Bauers auf Beförderung in Anschlag gebracht, erhöht seinen Werth auf $4\frac{143}{160}$.

Da man die Steine nicht immer dahin bringen kann, wo ihre Wirksamkeit die größte ist, so ist es sicherer, die letzte Tafel zum Maaßstabe zu nehmen, wenn man Einen gegen Zwey, oder Zwey gegen Drey, vergleichen will, bevor man einen Austausch geschehen läßt, oder bewerkstelligt.

## 8.

Hieraus ergeben sich von selbst folgende Bemerkungen:

1. Da die Wirksamkeit derselben nach dem Maaße sich vermindert, wie sie sich dem Rand und den Ecken nähern, so muß man sie, so viel es die Umstände verstatten, auf der Mitte halten und so in das gegenseitige Spiel eindringen lassen.

2. Um von ihnen den möglichsten Vortheil zu ziehen, muß man sie in der freyesten Wirksamkeit erhalten, und sie nicht zur Unzeit, oder auf längere Zeit, unwirksam lassen.

### 1. Stellung.

T. G5 — B. D4.

Wenn ich D4 - D5 ziehe, so maskirt dieser Bauer meinem eigenen Thurme nicht nur die Felder A5, B5, C5, sondern nimmt ihm auch Diejenigen, welche er hätte bestreichen können, wenn er sich selbst auf D5 gestellt hätte.

Es ist wichtiger, als man vielleicht denkt, auf die Folgen der Besitznahme eines Feldes zu achten. Eine Menge Parthien gehen deshalb verloren und man muß schon kein mittelmäßiger Spieler seyn, um davon gehörigen Nutzen zu ziehen. Man sehe folgende Beyspiele:

### 2. Stellung.

W. S. D3 — B. A3; B4; C4; E5 — S. D. H6.

Wenn ich hier C4 - C5 vorrücke, so habe ich meinem Springer seinen einzigen Rettungsort versperrt, und muß ihn einbüßen, wenn der S. D. H6 - D2 zieht.

### 3. Stellung.

W. S. A5 — L. C5 — B. A3; B3; C2; E3 — S. T. G1.

Wenn ich S. A5 - C4 ziehe, so verliere ich den Bauer C2, sobald der S. T. G1 - C1 zieht.

### 4. Stellung.

W. K. D4 — L. D5 — B. B4; D6; F5; H5.

S. K. D8 — B. A7; B6; B5; F6; G7; H6.

Dadurch, daß in einem der vorigen Züge mein Läufer auf D5 gezogen, oder nicht zu rechter Zeit von da weggebracht ist, habe ich meinem Könige den Weg versperrt, um meinen besten Bauer D6 gegen den Angriff vom feindlichen Könige, und seinen Verlust zu schützen.

### 5. Stellung.

W. K. F6 — T. B1 — B. A3; B2; E3; F2.
S. K. A8 — S. B5 — L. D5 — B. A5; B7; E4; F3.

Gesetzt, ich griffe mit A3 - A4 seinen Springer an, wiewohl dies mein bester Zug nicht wäre, (worauf hier aber nichts ankommt) und der S. rettete ihn durch S. B5 - A7: so würde er ungeachtet der Ueberlegenheit seiner Stellung, das Spiel verlieren, weil er seinen König dadurch einsperrt und wenigstens seinen Springer einbüßt.

| | |
|---|---|
| 1. A3 - A4 | S. B5 - A7 |
| 2. T. B1 - D1 | L. D5 - C6 |
| 3. T. D1 - D8* | S. A7 - C8 |
| 4. T. D8 - C8†* | |

3. Da alle Figuren, den Bauer ausgenommen, zum Angriff und zur Vertheidigung wenigstens zwey Felder haben, so muß man wohl beachten, auf welchem Felde sie die meiste Wirkung, entweder für den Augenblick, oder für die Folge, haben.

### 1. Stellung.

W. D. F1 — S. T. C8 — B. B7; H7.

Wenn ich die beyden Bauern angreifen will, so muß ich meine Dame nicht auf B1, D3, F5, H1, H3 ziehen, denn überall wird der S. Thurm meinen Zug unwirksam machen; — sondern lediglich auf F7, wo ich Einen Bauer mit Gewißheit erhalte, da der Thurm sie nicht Beyde zugleich vertheidigen kann.

### 2. Stellung.

W. T. E1 — S. B. H5.

### 3. Stellung.

W. L. D7 — S. B. E5.

In beyden Stellungen muß die Lage des übrigen Spiels bestimmen, ob der Thurm auf E5 oder H1, und ob der Läufer auf C6 oder F5 gehen muß, um den Bauer am wirksamsten anzugreifen.

### 4. Stellung.

W. S. E3 — B. C3 — S. K. H7 — B. D7; H6.

Um den Bauer H6 anzugreifen, muß mein Springer auf G4 und nicht auf F5 gehn, weil er von dem letztern Felde, und erst in drey Zügen, an den feindlichen König H7 und den Bauer D7 kommen könnte.

Stände aber dieser Bauer auf D6, so müßte mein Springer auf F5, und nicht auf C4, gehen, wo er nur meinem Bauer C3 den Fortschritt wehren würde.

4. Da alle Steine, den Bauer ausgenommen, auch nach ihrer Vertreibung von dem Felde, von wo sie angreifen und vertheidigen, noch den Angriff und Vertheidigung fortsetzen können: so ist es nicht genug, sie von diesem Felde zu vertreiben, sondern sie entweder zu schlagen; oder auch von den übrigen Feldern des fortgesetzten Angriffs zu vertreiben; oder endlich den angegriffenen Stein gegen sie zu bedecken.

---

## Zweyter Abschnitt.

## Ueber den Gebrauch der Steine.

---

### 9.

1. Der Vortheil, durch die Schachsteine Erster Classe ganze Linien zu beherrschen, ist so bedeutend, daß man besonders am Ende einer Parthie, wo deren nur noch wenige auf dem Brette sind, um einen so geringen Preis, als die Umstände verstatten, in den Besitz desselben sich zu setzen hat.

Wenn daher am Ende einer Parthie Steine von gleichem Gange übrig bleiben, so hält es mehrentheils sehr schwer, den Feind von einer Linie zu vertreiben, weil, wenn Läufer gegen

Läufer, Thurm gegen Thurm ꝛc. anrückt, dies nicht wohl anders geschehen kann, als daß man sich der Gefahr, geschlagen zu werden, aussetzt. Es muß also durch Umwege geschehen. Wenn ich mich z. B. in folgender Stellung.

W. L. A4 — B. G5
S. L. D5 — B. G6

auch der Linie von A8 bis H1 bemächtigen wollte, so müßte ich L. A4-C2 ziehn, um den Bauer G6 anzugreifen; der S. würde mit L. D5-F7 denselben decken, und müßte mir nun den Zug L. C2-E4 überlassen.

Wollte ich dagegen die andere Diagonale von A2 bis G8 beherrschen, so würde ich L. A4-E8; der S. L. D5-E4; und ich dann mit demselben Erfolge L. E8-F7 ziehn.

2. Durch einen versteckten Angriff kann man oft die überraschendsten und entscheidendsten Züge vorbereiten, besonders wenn derselbe unvermerkt eingeleitet ist. Man muß daher auf die Stellung der feindlichen Steine, wie umschlossen sie auch seyn mögen, wohl Acht haben, zumal wenn diejenigen Steine, welche sie maskiren, genöthigt sind, ihre Stellung zu verlassen.

### 1. Stellung.

W. T. C1 — L. C2 — S. K. H8 — S. H7 — L. C7.

Indem ich L. C2-H7† ziehe, nimmt demnächst der freygewordene Thurm den L. C7.

### 2. Stellung.

W. T. C1 — Tr. H1 — Lr. C2 — L. F4 — B. H6.
S. K. G8 — T. D7 — S. F8 — Sr. C7 — Lr. B6.

Wenn ich hier H6-H7* ziehe, so gewinne ich entweder einen Stein durch den aufgedeckten Angriff, oder gehe mit Hülfe meines Lr. F4 zur Dame, wenn der Gegner, anstatt zu schlagen, K. G8-H8 zieht.

### 3. Stellung.

W. K. H2 — D. C1 — T. A1 — Tr. G1 — S. C3 — Sr. E1 — L. C2 — B. A6; B3; D4; E3; G2; H3.

S. K. A8 — D. F2 — T. D8 — Tr. H8 — S. C8 — Sr. G6 — L. E8 — B. A7; B6; C6; F6; G7; H6.

In dieser Stellung wird der Gegner durch den verdeckten Angriff, wenn er nicht einen Stein umsonst aufopfert, am Ende Königin und Parthie verlieren.

| | | |
|---|---|---|
| 1. | L. C2 - G6† | L. E8 - G6† |
| 2. | S. C3 - D1 | D. F2 - F5 |
| 3. | D. C1 - C6†* | K. A8 - B8 |
| 4. | D. C6 - B7‡ | |

## 4. Stellung.

W. K. H3 — T. E1 — S. C3 — L. E2 — B. A3; B3; D4; G3.
S. K. B6 — T. A7 — S. C7 — Sr. G6 — B. A5; C6; E7; G5; H6.

Wenn hier der S. S. C7 - B5 zieht, in der Meinung, daß ich mit S. C3 - B5† schlagen soll, damit er seine Bauern vereinigen könne: so schlage ich lieber mit L. E2 - B5†, öffne dadurch den verdeckten Angriff, und, wenn er nun mit C6 - B5† schlägt und seinen König entblößt, gewinne einen Stein durch T. E1 - E6*.

3. Hierbey darf ich aber auch nicht außer Acht lassen, daß der Gegner meine Absicht vereiteln kann, indem er mit einem Officier, oder Bauer, das Feld, oder den Stein, bedeckt, worauf mein Angriff und meine Vertheidigung gerichtet ist.

## 10.

4. Da die Steine der beyden folgenden Classen nur von der Nähe aus wirksam sind, so muß ich eben so sorgfältig die des Gegners von meinem Spiel abhalten, als die meinigen in dessen Spiel vorrücken lassen. Selbst der König, so weit er es ohne Gefahr kann, ist von dieser allgemeinen Regel nicht ausgenommen.

5. Ob diese gleich nicht eigentlich in dem Sinn, wie die der ersten Klasse, einen verdeckten Angriff machen können, so gibt es doch auch bey ihnen versteckte Angriffe, die zuweilen noch gefährlicher sind, von denen man Gebrauch machen, und vor welchen man

sich hüten muß. Sie treten nemlich auf das verlassene Feld eines Steins, welchen man eben weggezogen hat.

### 1. Stellung.

W. K. H2 — S. G4 — L. E3 — B. D2; G2; H3.
S. K. F5 — T. C2 — S. B6 — B. A7; C7.

Ich ziehe hier L. E3-B6†, und öffne dadurch meinem Springer den Platz, auf welchem er, wenn der S. mit einem seiner Bauern meinen Läufer geschlagen hat, mit S. G4-E3* den Thurm des Gegners erobert.

### 2. Stellung.

W. K. A3 — T. A4 — Tr. E2 — B. C2; F3; G2; H3.
S. K. H6 — T. B5 — S. A5 — L. F4 — B. C5; G5.

Hier ist mein König durch den Thurm maskirt. Wenn dieser nun den Läufer F4 schlägt, so mag der S. denselben mit G5-F4† schlagen; mein König rückt nun auf dessen verlassenen Platz zum Angriff auf Thurm und Springer zugleich.

### 3. Stellung.

W. K. C6 — S. F4 — B. C5; D7; F2; G3; H6.
S. K. E5 — T. F8 — S. G5 — B. E7; G6; H7.

Der Bauer F2 wird durch den Springer F4 maskirt. Ziehe ich nun S. F4-G6†*, so wird der S. ihn zwar mit H7-G6† wieder schlagen, aber ich werde dann F2-F4* ziehen.

### 4. Stellung.

W. K. H2 — S. C4 — B. A5; B6; C7; D6; G2.
S. K. C8 — T. B4 — B. A6; B7; C6; F7; G4; H5.

Mein Springer C4 ist durch den B. D6 maskirt. Indem ich letztern D6-D7* ziehe, und der S. König ihn schlägt, finde ich Gelegenheit, S. C4-D6 und alsdann C7-C8 D. zu ziehen, und gewinne das Spiel.

## 5. Stellung.

W. K. E1 — T. F8 — L. F2 — B. F7; H4.
S. K. C3 — T. F6 — B. A7; B6; C5; D4; H5.

Hier kann ich den S. König mit Gewalt demaskiren, indem ich mit L. F2-D4†* schlage. Denn wenn nun auch der S. mit C5-D4† wiederschlägt, so ziehe ich T. F8-C8* und alsdann F7-F8 D.

## 6. Stellung.

W. K. C5 — T. B6 — Tr. H4 — B. B5; F4.
S. K. B8 — T. A7 — L. G6 — B. B7; E7; F5; H7.

Mein Thurm B6 schlägt den L. G6. Dadurch bekommt entweder mein König C5, oder mein B. B5, Gelegenheit, in dessen Platz zu treten und in beyden Fällen den T. A7 zu erobern, den der S. aufopfern muß, um nicht sogleich durch Tr. H4-H8 mat zu werden.

## 7. Stellung.

W. K. E2 — S. D3 — L. C2 — B. B3; E4; G5; H6.
S. K. A5 — L. C5 — B. A6; B6; D6; E3; F2; G6; H7.

Hier ist mein Läufer sowohl durch den Spr., als den B., maskirt. Beyde Letztere weichen; machen den Erstern wirksam, und geben mir Gelegenheit, eine Königin zu bekommen.

| | | |
|---|---|---|
| 1. | S. D3-C5† | B6-C5† |
| 2. | E4-E5 | D6-E5† |
| 3. | L. C2-G7 | H7-G7† |
| 4. | H6-H7 ꝛc. | |

Um Züge dieser Art zu thun, oder zu verhüten, ist es nicht gerade nöthig, jedesmal jeden einzelnen Stein zu untersuchen, in wie fern er dazu tauge. Vielmehr ist es hinreichend, Diejenigen in dieser Absicht sorgfältiger zu beachten, deren Stellung auf meinen, oder des Gegners, Plan vorzüglichen Einfluß haben.

II.

Da die Königin der wirksamste Stein ist, und deshalb gegen Steine geringeren Werthes weder vertheidigt, noch umgetauscht, werden muß, so ergeben sich daraus für dieselbe folgende Regeln:

1. daß man sich nicht übereilen muß, sie in Thätigkeit zu setzen;

2. daß man sie weder den directen, noch maskirten, Angriffen des Gegners, ohne einen entschiedenen Vortheil für ihre Aufopferung zu sehen, aussetzen muß;

3. daß man sie, außerordentliche Fälle abgerechnet, nicht gegen zwey geringere Officiers, weder im Verein mit dem Könige, noch vor die Officiere Erster Klasse gestellt, um diese zu decken, gebrauchen muß. Lieber muß man, wenn man nicht anders kann, von einer solchen Vertheidigung abstehen, und entweder einen Gegenangriff formiren, oder wenigstens sie so theuer, als möglich, verkaufen.

Stellung.

W. D. D1 — T. B1 — B. B4; D2.
S. T. B6 — S. A6 — L. D6 — B. B5; E5; F5; G6; H7.

In gegenwärtiger Stellung ist mein B. B4 doppelt angegriffen. Gesetzt es läge mir viel daran, denselben zu behalten, oder dem Gegner zu wehren, dessen Platz einzunehmen: so darf ich doch nicht D. D1 - B3 ziehen, weil sonst der S. seinen L. und S. gegen meine D. und B. gern aufopfern würde.

Wenn ich dagegen T. B1 - B3 und dann D. D1 - B1, also hinter jenen, ziehe, so ist der B. hinreichend gedeckt.

Auch konnte ich vorher meine Königin auf A3, C3, oder H4 rücken, um denselben zu vertheidigen.

4. Daß man in den Fällen, wo es rathsam ist, sie blos zur Vertheidigung eines andern Steins zu gebrauchen, vorher wohl überlege, welchen Gefahren sie ausgesetzt seyn werde, nachdem sie den andern Platz eingenommen hat;

5. daß man endlich sich hüten müsse, sie vom Gegner einsperren, oder abschneiden, zu lassen, welches ihm immer eine große Ueberlegenheit schafft.

## 12.

Ein Thurm, als der nächstvorzügliche Officier muß:

1. zum Angriff nur so gebraucht werden, daß er nicht ausgesetzt sey, und nur alsdann, wenn man nicht auf andere Art es kann.

2. Sobald das Brett ein wenig frey wird, muß man die Thürme in Thätigkeit setzen, und besonders sich der offenen Linien damit bemeistern.

3. Man muß sich hüten, daß sie nicht eingesperrt werden.

### Stellung.

W. T. G7 — S. T. E8 — L. D3 — B. F7; H7.

Da hier mein T. zum Angriff der beyden feindlichen Bauern auf G7 gegangen ist, so kann der S. nun L. D3-G6 ziehen, und ich muß mich entschließen, ihn entweder gegen diesen umzutauschen, oder ihn völlig kraftlos da bleiben zu lassen.

## 13.

1. Von den Läufern muß man, so viel man es ohne größern Schaden verhüten kann, in den ersten Zügen den Königsläufer nicht vertauschen. Er ist mehr werth, als der andere, oder als ein Springer, weil er von der Farbe des Feldes des feindlichen Königs ist, den er vor und nach dem Rochiren, mehr als die übrigen Officiers, beunruhigen kann.

2. Da ein Bauer, vom L. unterstützt, gegen einen S. zur Dame dringen kann, aber, unterstützt von einem S., gegen einen L. nicht; da überdies die L. sehr brauchbar sind, die Diagonalen von feindlichen B. zu befreyen: so muß man, wenn man mehr B. hat, als der Gegner, der feindlichen L. sich zu bemächtigen, und im Gegentheil, wenn der Gegner mehr B. hat, seine L. zu

erhalten suchen; — Alles jedoch nicht auf Kosten eines wichtigern Zuges.

3. Wenn ich am Ende einer Parthie nichts als einen L. übrig habe, so muß ich den Gegner abzuhalten mich bemühen, daß er seinen B. auf Felder von der entgegengesetzten Farbe meines Läufers bringe, so lange die Stellung des Spiels es nur erlauben will.

4. Man lasse sie nicht einschließen.

Stellung.

W. K. F2 — T. G1 — S. C2 — B. D3; E3; G3; H4.
S. L. F3 — B. G4; H5.

Der S. hat sehr übel seinem L. diesen Platz gegeben. Denn mit E3-E4 ist er gänzlich eingesperrt, und durch S. C2-D4 alsdann verloren.

## 14.

Den König muß man

1. nie ohne Noth und Beachtung der Folgen, einem Angriffe blosstellen. Die maskirten sind ihm nicht viel weniger gefährlich. Man muß daher auch sein Augenmerk darauf richten, was der Gegner gegen die ihn umschließenden Steine, welche er zu vertheidigen hat, unternehmen könne.

2. Man muß ihn nie als Vertheidiger gegen den Angriff zweyer feindlichen Officiers gebrauchen, weil er nicht schlagen kann, wenn er damit sich aussetzt, wie die übrigen es dürfen. Eben diese Vorsicht muß man mit jedem besonders wirksamen Steine, den man sich gern erhalten will, beobachten.

3. Wo man sich seiner zur Vertheidigung bedienen muß, ist es vorher nöthig, die Folgen zu berechnen, wenn der Gegner seinen Stein aufopfert, oder den angebotenen Austausch zuläßt.

4. Wenn er schon eingeschlossen steht, so hüte man sich, ihn noch mehr einzusperren; wenigstens übersehe man die Lage des

Spiels genau, ehe man sich entschließt, einen Stein ihm nahe zu rücken. Nur dadurch kann man sich vor dem erstickten und erzwungenen Mat und dem immerwährenden Schach in Sicherheit setzen, und durch das Gegentheil sogar des Angriffs sich bemächtigen.

5. Man rochire nach der Seite hin, wo die wenigste Gefahr ist; oder wenn überall keine vorhanden ist, und es nur darauf ankommt, die Thürme in Thätigkeit zu setzen, nach der Seite, wo der Thurm in der neuen Stellung am wirksamsten ist. Dies erfordert genaue Ueberlegung, und man muß alsdann lieber aufs Rochiren Verzicht thun, wenn es besser ist, den König auf seinem Felde zu lassen, oder in die zweyte Reihe vorzurücken.

6. Da er ein sehr wirksamer Stein ist, so muß er nicht müssig seyn, sobald er ohne Gefahr in Thätigkeit gesetzt werden kann.

7. Am Ende der Parthie hat er einen sehr entscheidenden Einfluß. Daher muß man sich von seiner Wirksamkeit in dieser Lage wohl belehren, wozu unten §. 30–33 Anleitung gegeben wird.

## 15.

### Mit einem Springer

1. dringe man in das feindliche Spiel ein, wenn man auch erst in drey Zügen dazu gelangen sollte, weil er dadurch dem Gegner sehr lästig wird. Aber man hüte sich, daß er nicht eingesperrt, oder zum Nachtheil der Stellung zum Umtausch gezwungen, werde.

Das Spiel des S. erfordert eine besondere Aufmerksamkeit, besonders bey unregelmäßigen Stellungen.

Ob er gleich, wie ein B., des Vortheils entbehrt, beym Wegziehen von seinem Platze, seinen Angriff und seine Vertheidigung fortzusetzen: so hat er doch dadurch eine große Ueberlegenheit, daß er nicht nur zum Angriff eines bestimmten

Feldes 2 Felder wählen kann, sondern noch viele Angriffspuncte hat.

Selbst im Winkel gestellt, kann er beym nächsten Zuge 9 verschiedene Felder bedrohen. Am Rande wächst diese Zahl auf 12 bis 16 und in der Mitte auf 26. Er kann im nächsten Zuge alle Felder von der Farbe, worauf er stand, die zwischen der fünften und der seinigen liegen, angreifen. Nur das zweyte Feld seiner Diagonale und das erste, wenn er im Winkel steht, ausgenommen, zu welchen beyden er drey Züge gebraucht.

Zum Angriff eines Feldes von anderer Farbe hat er 2, und zum Angriff des schwersten und entlegensten, 5 Züge nöthig.

Z. B. Er kann im zweyten Zuge

von H1 aus kommen
auf D1, D3, E2, E4, F1, F5, G4, H3, H5;
von B1 aus
auf A2, A4, B3, B5, C2, C4, D1, D5, E2, E4, F1, F3, F5;
von D8 aus
auf A5, A7, B4, B8, C5, C7, D4, D6, E5, E7, F4, F8, G5, G7, H6, H8.

Aber eben der Umstand, daß ein S. in der Ecke nicht mehr als 2, am Rande 4 und auf der zweyten Linie vom Rande 6 Zufluchtsörter hat, ergibt auch die Leichtigkeit, ihn zu fangen.

Z. B. steht er auf H1, so kann ihn der bloße König erobern, wenn er auf G2 rückt. Denn jener ist auf den beyden Zufluchtsörtern F2 und G3 verloren.

Oder steht er auf H5, so wird die Königin auf G5 ihm die 4 Felder zur Retirade abschneiden: F4, F6, G3 und G7.

Oder endlich steht er auf G4 und die Königin auf F4, so kann jener sich nicht retten. Denn diese beherrscht die Felder E3, E5, F2, F6, H2, H6.

2. Als Vertheidiger ist der S. nur mit der größten Vorsicht zu gebrauchen, weil er die Eigenschaft der übrigen Officiere nicht hat, beym Fortrücken seinen Angriff, oder seine Vertheidigung, fortzusetzen zu können. Ueberdies kann er von Keinem, als dem andern S., ersetzt werden. Kann also der Gegner ihn schlagen, oder vertreiben, so hat die Vertheidigung ein Ende, wenn nicht wenigstens der andere nahe genug ist, sie fortzusetzen.

3. Indessen sind die Springer dadurch, daß man sich gegen ihre Angriffe nicht bedecken kann, insonderheit für den König und die Königin gefährlich, indem sie diese nöthigen, des angreifenden Springers sich zu entledigen. Daher muß man sie insonderheit für diese Arten von Zügen gebrauchen.

## 16.

Die Wirksamkeit der Bauern beym Angriff und bey der Vertheidigung ist so entscheidend, daß, ohne genaue Bekanntschaft damit, Niemand mit den Feinheiten dieses Spiels vertraut werden und Fortschritte in der Kunst machen kann; und daß daher eine speciellere Entwickelung ihres Gebrauchs und ihrer Stärke hier nicht fehlen darf.

1. Gerade weil der Bauer seinem Werthe nach der geringste Stein ist, vertheidigt er das ihm Anvertraute um so sicherer. Denn ohne Verlust kann der Gegner weder denselben mit einem andern Stücke vertauschen, noch mit seinen Officiers sich an ein Feld wagen, welches von einem Bauer vertheidigt wird. Daher muß man sich, unter sonst gleichen Umständen, der Bauern auch immer vorzugsweise zum Angriff und zur Vertheidigung bedienen.

2. In seinen Angriffen, besonders auf den König, wird der Bauer um so gefährlicher, da man sich gegen ihn nicht decken kann und jeder Schritt ihn zur Dame näher führt.

3. Wenn der Gegner einen seiner Bauern gezogen hat, so untersuche man, ehe man einen der seinigen dagegen zieht, ob nichts blosgestellt wird, oder werden kann. Diese Vorsicht ist

eben so nöthig, um das Andringen der feindlichen Steine abzuwehren, als um die seinigen in des Gegners Spiel eindringen zu lassen. Um dies zu bewerkstelligen und zugleich seinen übrigen Steinen freyen Spielraum zu verschaffen, ist es rathsam, die Mittelbauern auf die Mitte des Schachbretts zu bringen.

4. Es ist noch besser, Zwey derselben in Front aufzustellen; nur opfere man darüber nicht einen vortheilhafteren Zug auf, wenn dieser auch dem Anscheine nach nicht so ganz regulair seyn sollte.

5. Man suche, so viel es sich thun läßt, die Mittelbauern mit den übrigen in Verbindung zu setzen, und sichere vorzüglich den an der Spitze und am Ende.

6. Da die Vertheidigung der Bauern überhaupt, und derer insonderheit, worauf am meisten ankommt, am besten durch Bauern selbst bewirkt wird: so ist es nöthig, deren immer in Bereitschaft zu haben, um diejenigen zu ersetzen, welche angegriffen, oder geschlagen, werden könnten. Indessen muß man auch auf ihre Erhaltung nicht zu ängstlich Bedacht nehmen, als ob der Sieg einzig davon abhinge. Denn oft bringt es weniger Nachtheil, sich einen Bauer verdoppeln, oder vereinzeln, zu lassen, als ihn auf eine unnütze und zweifelhafte Weise zu vertheidigen, wodurch man nur den Fortgang seines Spiels hemmt. Ist man aber genöthigt, einen Bauer zu verdoppeln, oder zu vereinzeln, so darf man ihn nicht, als einen verlornen, ganz aufgeben, sondern man muß vielmehr allen möglichen Vortheil daraus zu ziehen suchen. Wenn der Gegner sich schon im Vortheil deshalb glaubt, weil es ihm gelungen ist, meine Bauern zu vereinzeln: so kann ein solcher vereinzelter Bauer in das Spiel des Gegners eindringen und die Parthie gewinnen; oder doch ihn zu manchen Nothzügen zwingen, und mir den Vortheil des Angriffs wieder verschaffen; weshalb man sich auch absichtlich oft einen solchen vereinzeln lassen muß. Sollte sich keine Gelegenheit finden, einen Doppel- oder Einzelbauer zu benutzen, so muß man ihn freylich mit den übrigen wieder zu vereinigen suchen; aber dies auch nicht als eine Hauptsache betreiben: — ein Fehler mancher Spieler,

die aus Vorliebe für ihre Bauern jeden andern Plan versäumen. Die Wiedervereinigung eines vereinzelten Bauers bewirkt man dadurch, daß man den Gegner zwingt, entweder einen seiner Steine dem Doppelbauer auszusetzen; oder einen von demselben vertheidigten und ihm gefährlichen Stein zu schlagen. Kann man daher mit Vortheil angreifen, so halte man sich nicht bey einem vereinzelten Bauer, den man nehmen, oder den der Gegner schlagen könnte, auf.

7. Wenn man den Vortheil einer bessern Stellung hat und vorzüglich, wenn die Königinnen bereits geschlagen sind, so gehe man sehr rathsam mit den Bauern um, und setze sie nicht unvorsichtig einer Gefahr aus. Ist man aber in Gefahr, einen nicht unterstützten Bauer zu verlieren, so muß man ihn entweder auf einem andern Felde dem Angriff entziehen; oder, wenn er nicht zu retten ist, wenigstens auf einem vortheilhaften Felde aufopfern.

8. Man hüte sich, seine Bauern im feindlichen Spiele festsetzen zu lassen und suche vielmehr den Gegner in diese Lage zu bringen, um mit desto gewisserm Erfolg angreifen zu können.

9. So oft es die Lage des Spiels verstattet, lasse man seine Bauern ergänzungsweise agiren. Angriffe dieser Art entgehen dem Auge des Gegners, weil sie versteckt sind, und werden in den meisten Fällen entscheidend.

10. Ein Freybauer muß besonders beachtet, und nicht versäumt werden, Drey auf dem Wege zur Dame sich befindende Bauern zu unterstützen.

11. Sobald es den Anschein gewinnt, daß der Ausgang des Spiels durch die Bauern entschieden werde, vergleiche man sorgfältig die seinigen mit denen des Gegners, besonders diejenigen, welche auf einander treffen müssen und beachte theils ihre gegenseitige Anzahl; theils ihre Stellung, ob sie auf derselben Perpendicularlinie, oder nachbarlich, oder entfernt von einander stehen; theils die Bauern auf der Thurmlinie, welche darauf stehen, oder im Fortgange des Spiels dahin kommen könnten; theils endlich berechne man, wenigstens auf zwey Züge, mit Rücksicht auf die

Stellung der Könige, das Feld, auf welches der Bauer in die Dame tritt.

## 17.

Außer diesen allgemeinen Bemerkungen wird es nöthig seyn, den Gebrauch der Bauern in einzelnen Lagen zu zeigen. Dieser Unterricht wird im Folgenden stufenweise gegeben, so daß anfangs nur Bauern vorhanden sind, die entfernt von ihrem, entweder anderweitig beschäftigen, oder eingeschlossenen, Könige zu operiren haben.

1. Ein B. gegen Einen, Beyde auf derselben Linie, und noch nicht passirt.

Wenn z. B. ein Bauer auf A2 oder C2, und des S. B. auf A7 oder C7 steht, so muß ich gewinnen, ich mag zuerst ziehen, oder nicht. Denn da meine Bauern noch nicht fortgerückt sind, so steht es mir frey, sie Einen, oder Zwey, Schritte thun zu lassen, und in beyden Fällen bleibe ich Herr vom Spiele. Ständen sie aber auf E3 und E7, so wäre es aus dem nemlichen Grunde der umgekehrte Fall.

### 1. Stellung.

W. K. A1 — B. B2; C6; D5; E6; H2.
S. K. D6 — B. A2; B3; H6.

Auch hier behalte ich auf jeden Fall den Zug.

Auf solche unbedeutend scheinende Stellungen der B. muß man die genaueste Aufmerksamkeit richten, ehe man sich zum Abtausch der Officiere entschließt.

### 2. Stellung.

W. K. H6 — B. A2; G7.
S. K. G8 — B. A7.

Wenn ich den letzten Zug hätte, so daß jetzt der S. ziehen muß, so werde ich meinen B. G7 ungehindert in die Dame bringen und folglich gewinnen:

| | Schwarz. | Weiß. |
|---|---|---|
| 1. | A7 - A6 | A2 - A3 |
| 2. | A6 - A5 | A3 - A4 |
| 3. | K. G8 - F7 | K. H6 - H7 ꝛc. |

Wäre Ich hingegen am Zuge, oder wäre ich unvorsichtig genug, meinen Bauer, nachdem der Gegner den seinigen Einen Schritt thun lassen, Zwey Schritte zu ziehen: so würde er A6 - A5, und ich dann K. H6 - G6 ziehn müssen, und das Spiel wäre pat.

Auch könnte ich meinen König ziehen, und im folgenden Zug ihn auf F6, oder H6, bringen, wodurch ich auch den Zug und das Spiel gewinnen würde.

2. Ein Bauer gegen Einen auf derselben Linie, und schon paßirt.

1. Stellung.

W. D6 — S. D3.

Bey diesen und ähnlichen Stellungen muß Derjenige gewinnen, der den ersten Zug hat. Denn der Gegner kommt einen Zug später zur Dame und wird in dem folgenden Zuge geschlagen.

2. Stellung.

W. K. E1 — T. A1 — B. E2; H5.

S. K. E3 — T. C4 — B. B6; E5; F5; G5.

Diese Stellung bietet ein zusammengesetztes Spiel dar, in welchem in einer Reihe von Zügen der bey der ersten Stellung angegebene Satz entwickelt wird.

| | Schwarz. | Weiß. |
|---|---|---|
| 1. | T. C4 - H4 | T. A1 - A3* |
| 2. | K. E3 - E4 | T. A3 - A4* |
| 3. | K. E4 - D5 | T. A4 - H4† |
| 4. | G5 - H4† | H5 - H6 |
| 5. | H4 - H3 | H6 - H7 |
| 6. | H3 - H2 | H7 - H8D. |
| 7. | H2 - H1 D. | D. H8 - H1†* ꝛc. |

Der S. hatte hier nicht berechnet, daß durch den Umtausch der Thürme sein B. G5 hinter den meinigen auf derselben Linie kam, und daß dieser um einen Zug früher zur Dame gelangte, als der seinige; mithin diesen schlagen konnte, er mogte nun ebenfalls in die Dame ziehen, oder nicht.

(Anm. Uebrigens würde obiges Spiel von dem S. besser durchgeführt seyn, wenn er im 2. Zuge den König, anstatt auf E4, lieber auf F4 gezogen und bey dem darauf erhaltenen Schach sich durch E5 - E4 bedeckt hätte.

Wenn man aber die Stellung der Könige und des B. E2 auf D1, D3, D2 verändert, so ist das obenangegebene Spiel vollkommen richtig.)

### 3. Ein Bauer gegen Einen auf der Linie der Thürme, des Königs und der Königin.

#### 1. Stellung.

W. A6 — S. H3.

Hier findet dasselbe Statt, wie in der 1 Stellung des vorigen Falls.

#### 2. Stellung.

W. K. F5 — S. F4 — L. G2 — B. H4.
S. K. C4 — T. D4 — B. A5; B7; D5.

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 1. | L. G2 - D5† | T. D4 - D5† |
| 2. | S. F4 - D5† | K. C4 - D5† |
| 3. | H4 - H5 | A5 - A4 |
| 4. | H5 - H6 | A4 - A3 |
| 5. | H6 - H7 | A3 - A2 |
| 6. | H7 - H8 D. | A2 - A1 D. |
| 7. | D. H8 - A1† | |

Hier habe ich aus derselben Rücksicht den L. und S. gegen den feindlichen T. hingegeben, weil mein Bauer dadurch nicht

nur um einen Zug früher zur Dame, sondern auch auf einem Felde, dazu gelangt, von wo aus er ihn gleich nach dessen Eintritt in die Dame schlagen kann.

4. Ein Bauer gegen Einen auf benachbarten Linien, und noch nicht passirt.

1. Stellung.

W. K. G6 — B. B3; H7.
S. K. H8 — B. A6.

Wenn ich nicht den Zug hätte, oder wenn ich den feindlichen B. schlagen, oder mit meinem Könige heranrücken wollte: so würde ich das Spiel pat machen. Wenn ich aber den feindlichen Bauer ruhig passiren lasse, so komme ich früher zur Dame und gewinne das Spiel.

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 1. | B3 - B4 | A6 - A5 |
| 2. | B4 - B5 | A5 - A4 |
| 3. | B5 - B6 | A4 - A3 |
| 4. | B6 - B7 | A3 - A2 |
| 5. | B7 - B8 D. ‡ | |

2. Stellung.

W. K. G6 — B. B3; H7.
S. K. H8 — B. A5.

In dieser, nur durch das Feld des S. B. veränderten, Stellung darf ich dagegen, wenn der S. den Zug hat, den B. nicht ungeschlagen lassen, oder ich würde verlieren.

| | Schwarz. | Weiß. |
|---|---|---|
| 1. | A5 - A4 | B3 - B4 |
| 2. | A4 - A3 | B4 - B5 |
| 3. | A3 - A2 | B5 - B6 |
| 4. | A2 - A1 D. | B6 - B7 |
| 5. | D. A1 - B1* ꝛc. | |

Ich muß also hier in meinem ersten Zuge mit B3-A4† schlagen und zufrieden-seyn, das Spiel pat gemacht zu haben.

5. Ein Bauer gegen Einen; Beyde auf entfernten Linien.

Haben Beyde gleich viel Schritte zur Dame, so kommen sie Beyde hinein; —wer mehrere zu thun hat, nicht; — wer weniger, allein.

1. Stellung.

W. B. B5 — S. B. F3.

Beyde kommen hinein, wenn ich anziehe, weil sie gleichweit entfernt von der Dame sind.

| | | |
|---|---|---|
| 1. | B5-B6 | F3-F2 |
| 2. | B6-B7 | F2-F1 D. |
| 3. | B7-B8. D. | |

2. Stellung.

W. B. A4 — S. B. C3.

Ich habe einen Zug mehr zur Dame, und muß verlieren.

| | | |
|---|---|---|
| 1. | A4-A5 | C3-C2 |
| 2. | A5-A6 | C2-C1 D. |
| 3. | A6-A7 | D. C1-A1 |
| 4. | A7-A8 D. | D. A1-A8† |

3. Stellung.

W. B. G5 — S. B. H5.

Der S. kommt nicht hinein, aus demselben Grunde.

| | | |
|---|---|---|
| 1. | G5-G6 | H5-H4 |
| 2. | G6-G7 | H4-H3 |
| 3. | G7-G8 D. | H3-H2 |
| 4. | D. G8-H8 ꝛc. | |

## 4. Stellung.

W. K. E6 — B. C4; G4.
S. K. A6 — B. A5; D6; F6.

Wenn ich den Zug habe, so halten die S. B. in der Mitte die meinigen auf. Ich muß daher erst einen davon schlagen, ehe ich den meinigen vorrücken lassen kann. Dies darf aber nicht zur Rechten, wo ich verlieren würde, sondern muß an der Linken geschehen, wo mein B., wenn er gleich erst später zur Dame kommt, doch sofort auf C8 ein Schach ertheilt. Dies ist überhaupt ein sehr wirksamer und beachtenswerther Zug, mit dem Eintritt in die Dame sogleich Schach geben zu können.

## 5. Stellung.

W. K. B5 — T. C8 — B. A5.
S. K. H5 — L. G5 — B. F5; G4.

Hier sind meine B. A5 und der S. G4 gleich weit von der Dame. Sein Läufer könnte von E3 jenen aufhalten, und ich könnte durch T. C8-C5 seine Richtung unterbrechen. Dies würde aber zu nichts dienen, als ihn eben so früh zum Ziele gelangen zu lassen. Daher wähle ich lieber folgende Züge:

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 1. | T. C8 - H8* | K. H5 - G6 |
| 2. | T. H8 - G8* | K. G6 - H5 |
| 3. | T. G8 - G5 †* | K. H5 - G5 † |
| 4. | A5 - A6 | G4 - G3 |
| 5. | A6 - A7 | G3 - G2 |
| 6. | A7 - A8 D. | G2 - G1 D. |
| 7. | D. A8 - G8* | K. G5 - F4 |
| 8. | D. G8 - G1 † | |

Wenn er vorher seinen König, oder den andern B., gezogen hätte, so hätte ich auch Zeit und den Sieg gewonnen.

## 18.

### Ein Bauer gegen Zwey verbundene.

Ein einzelner B. gegen Zwey verbundene kann dem Schlagen, Umtausch, oder Aufgehaltenwerden nicht entgehen. Indessen so einfach auch dieser Fall ist, so darf man dabey doch nicht ohne Ueberlegung zu Werke gehen. Z. B.

#### 1. Stellung.

W. K. E3 — B. B3; C3; G7; H6.
S. K. H7 — B. B7; D3; E4; F3.

Wenn ich am Zuge bin, so ist es nicht gleichgültig, ob ich B3, oder C3, ziehe. Im ersten Fall würde der S. B7-B5 ziehn und das Spiel gewinnen. Im andern Fall gewinne ich.

Es giebt indessen auch Fälle, in welchen der einzelne Bauer gegen Zwey verbundene siegen kann, wenn er vorsichtig gezogen wird, indem ich ihn so stelle, daß der Eine feindliche damit aufgehalten, und der Andere gezwungen wird, sich schlagen zu lassen. Z. B.

#### 2. Stellung.

W. K. F4 — S. E5 — B. B4; F5.
S. K. F6 — L. B6 — B. A7; C7.

Der beste Gebrauch, den ich von meinem einzelnen B. B4 in dieser Stellung machen könnte, ergibt sich aus folgenden Zügen:

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 1. | S. E5-D7* | K. F6-F7 |
| 2. | S. D7-B6† | A7-B6† |
| 3. | B4-B5 ꝛc. | |

## 19.

### Ein Bauer gegen Drey verbundene.

Dieser muß beständig verlieren, oder die Stellung müßte beschaffen seyn, wie folgende:

W. K. G6 — B. B2; H7.
S. K. H8 — B. A6; B5; C6.

worin der S. den B. B7-B5 zuletzt unbedachtsam gezogen hatte. Denn ich habe nur B2-B4 zu ziehen, und er muß mir einen Bauer und den Eintritt zur Dame gestatten.

## 20.

### 1. Zwey Bauern gegen Ebensoviele verbundene.

#### 1. Stellung.

W. K. E8 — D. C5 — B. B2; C2; F2; H6.
S. K. H8 — D. F6 — B. A7; B7; F3; H7.

Soll ich hier durch D. C5-F8* den Umtausch der Königinnen veranlassen, damit ich dann, wenn der S. mit D. F6-F8† geschlagen hat, durch K. E8-F8† ihn nöthige, seine beyden verbundenen Bauern gegen die meinigen vorrücken zu lassen?

#### 2. Stellung.

W. K. G3 — S. F2 — B. A2; D2.
S. K. G1 — B. B7; C7; H2.

Soll ich den B. H2 in die Dame rücken lassen, und dann mit S. F2-H1† schlagen; oder lieber S. F2-H1 ziehen, ihn mit K. G1-H1† schlagen lassen, und dann mit K. G3-F2 es zum Spiel der Bauern bringen?

#### 3. Stellung.

W. K. H7 — B. A2; B2; E5; F4; G7.
S. K. H5 — S. H6 — B. A7; B7; E6; F5.

Wie und nach welchen Grundsätzen muß ich hier meine Züge einrichten?

Diese Fragen werden durch die den folgenden Stellungen angehängten Bemerkungen hinreichende Antwort finden.

#### 4. Stellung.

W. B. D2; E2 — S. B. D7; F7.

Die getrennten B. müssen in dieser Lage immer verlieren, es mag den Zug haben, wer da wolle.

Habe Ich ihn, so ziehe ich E2-E4; — hat ihn der Gegner, so ziehe ich E2-E3, wenn er einen seiner B. Zwey Schritte thun läßt und zwinge ihn, durch langsames Nachrücken meines andern B., sich bloszustellen.

### 5. Stellung.

W. B. D2; E2 — S. B. C7; F7.

Hier verhält es sich anders. Es gewinnt nur Derjenige, der den Andern zum Zuge gezwungen hat. Doch muß man noch immer behutsam seyn.

### 6. Stellung.

W. B. D4; E4 — S. B. D6; E6.

Diese Bauern halten sich gegenseitig auf, man mag es zum Schlagen kommen lassen, oder sie in einander schieben.

### 7. Stellung.

W. B. D3; E3 — S. B. D6; E6.

### 8. Stellung.

W. B. D2; E2 — S. B. D7; E6.

### 9. Stellung.

W. B. D2; E2 — S. B. D7; E7.

### 10. Stellung.

W. B. C2; D2 — S. B. D7; E7.

In den vier letzten Stellungen darf ich nur, wenn ich den Gegner zum Ziehen gezwungen habe, genau denselben Zug nachthun, den er gethan hat, um zu gewinnen. Denn dadurch halte ich den einen Bauer auf und erwarte es, daß der Andere sich hingeben muß; wenigstens gelange ich dadurch immer um einen Zug früher zur Dame, welches gewöhnlich das Spiel entscheidet.

In der 8. Stellung ist es gleichviel, wer den Zug hat, weil Beyde Bauern noch nicht bewegt sind. Denn wenn ich den

Zug nicht habe, so brauche ich nur, anstatt E2-E4, lieber E2-E3, und dann eben so zu ziehen, wie der Gegner, so muß ich gewinnen.

## 2. Zwey Bauern gegen Drey.

### Stellung.

W. K. C2; D2 — S. B. B6; C5; D6.

Im Allgemeinen müssen die Letztern gewinnen, wenn nicht gerade Unvorsichtigkeit, oder Zwang, eine solche Stellung, wie diese, veranlaßt hat, worin sogar Einer gegen Drey siegen müßte (s. vorher §. 19.)

## 21.

## Vier Bauern gegen Weniger.

### 1. Stellung.

W. K. E2 — B. A2; B2; F7; G6.

S. K. G7 — B. B5; D2; E3.

Da hier der S. nur den König auf F8 und G7 hin- und herziehn kann, so ziehe ich zuerst A2-A3; dann B2-B3, und gewinne darauf mit A3-A4.

### 2. Stellung.

W. K. G4 — B. B2; C2; D2; G3.

S. K. G6 — B. C5; G5.

Bey einem solchen Uebergewicht der Bauern ist es das Beste, den Flügelbauer zuerst vorrücken, und den andern langsam nachfolgen zu lassen, oder ich büße meinen Vortheil ein.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1. B2-B3 | K. G6-F6 |
| 2. C2-C3 | K. F6-G6 |
| 3. B3-B4 | |

## 22.

Bey den folgenden, mehr zusammengesetzten, Stellungen, wobey zugleich auch Officiers vorkommen, findet dieselbe Voraus-

setzung, wie vorher, Statt, daß man sie als allein auf dem Brette vorhanden, oder von dem Könige und übrigen Officiers abgeschnitten und hülflos, sich vorstellen müsse.

### 1. Ein Bauer gegen einen Officier: Springer, Läufer, Thurm, Königin.

Diese können leicht einen Bauer im Vorrücken aufhalten, oder schlagen, wenn sie sich frey bewegen können.

Z. B. W. S. B7 — S. B. B4.

Ich werde durch S. B7 - C5 letztern erobern.

W. S. H4 — S. B. F4.

Ich werde durch S. H4 - F3 ihn aufhalten.

W. L. A6 — S. B. B4.

Ich ziehe L. A6 - C4.

W. L. F7 — S. B. F5.

Wenn er am Zuge ist und F5 - F4 vorgerückt hat, so ziehe ich L. F7 - H5.

Eben so wenn mein Thurm auf A6 und der S. B. auf C2 steht, so habe ich jenen nur auf C6 zu bringen.

Der nemliche Fall wäre, wenn ich, anstatt des Thurms, meine Königin auf C4 hätte.

### 2. Ein Bauer gegen den König.

Hier hat man nichts, als die Menge von Zügen zu zählen, welche der König zu thun hat, um dem zur Dame rückenden Bauer vor, oder bey seinem Eintritt so nahe zu kommen, daß er ihn schlagen kann. Ist der König weiter von dem Felde des Eintritts entfernt, so kann er ihn nicht verhindern.

Wenn z. B. der S. Bauer auf B5 steht, und mein König entweder auf F1, oder E4: so bin ich in 3 Zügen, in welchen der S. auf B2 kommt, mit dem Könige im ersten Fall auf C2, und im zweyten Fall habe ich ihn schon auf B2 geschlagen. Steht aber mein König auf G2 oder C6, so komme ich damit immer zu spät.

Indessen, so leicht auch diese Berechnung ist, so muß man doch auch darauf Acht haben, ob man nicht mit seinem Könige auf diesem Gange aufgehalten werden könne. Z. B.

1. Stellung.

W. K. G4 — B. E4; F4; F3.
S. B. B5; D7; F7.

| | |
|---|---|
| 1. K. G4-G3 | B5-B4 |
| 2. K. G3-F2 | B4-B3 |
| 3. K. F2-E2 | B3-B2 |
| 4. K. E2-D2 | B2-B1 D. |

Hier kommt mein König, durch den B. F3 aufgehalten und zu einem Umwege genöthigt, zu spät an.

2. Stellung.

W. K. G5 — B. D3; E4; F2; G3; H3.
S. S. G6 — B. B5; D6.

| | |
|---|---|
| 1. K. G5-G4 | B5-B4 |
| 2. K. G4-F3 | B4-B3 |
| 3. K. F3-E2 | B3-B2 |
| 4. K. E2-D2 | B2-B1 D. |

Hier ist er durch den Springer genöthigt gewesen, einen Umweg zu nehmen. Hätte er über F4 gehn dürfen, so würde er zeitig genug auf C2 angekommen seyn.

## 23.

### 1. Zwey Bauern gegen einen Springer.

Erstlich. Wenn sie verbunden sind, so können sie nur entweder durch Aufhalten, oder Schlagen, verhindert werden, zur Dame zu gelangen. Beyde auf einmal aufhalten, geht nicht an. Es muß also durchs Schlagen geschehen. Dieses muß aber durch einen Springer so bewerkstelligt werden, daß, während der eine erobert wird, der andere nicht entweichen könne.

Wenn daher die beyden vereinigten Bauern schon auf ihr sechstes, oder siebentes, Feld angekommen sind, so kann sie der Springer nicht mehr aufhalten. Z. B. auf D7 und E7, kann es der S. G6 eben so wenig, als auf D6 und E6, der S. C4, wenn ich D6 - D7 ziehe.

Um im Gegentheil das Spiel eines Springers kennen zu lernen, wie er, zur Dame noch nicht so nahe, Bauern bekämpfen müße, diene folgende

### 1. Stellung.

W. S. D1 — S. B. D5; E5.

Entweder:

| | | |
|---|---|---|
| 1. | S. D1 - C3 | D5 - D4 |
| 2. | S. C3 - E4 | D4 - D3 |
| 3. | S. E4 - D2 | E5 - E4 |
| 4. | S. D2 - E4† | D3 - D2 |
| 5. | S. E4 - D2† | |

Oder:

| | | |
|---|---|---|
| 1. | S. D1 - C3 | E5 - E4 |
| 2. | S. C3 - D1 | D5 - D4 |
| 3. | S. D1 - F2 | E4 - E3 |
| 4. | S. F2 - D3 | E3 - E2 |
| 5. | S. D3 - E1 | D4 - D3 |
| 6. | S. E1 - D3† | E2 - E1 D. |
| 7. | S. D3 - E1† | |

Oder:

| | | |
|---|---|---|
| 1. | S. D1 - F2 | E5 - E4 |
| 2. | S. F2 - D1 | D5 - D4 |
| 3. | S. D1 - F2 | E4 - E3 ꝛc. |

In diesen Zügen sieht man die Art, wie ein Springer Zwey vereinigte Bauern aufhalten kann.

### 2. Stellung.

W. S. H8 — S. B. D5; E5.

Gegen zwey Bauern, die nicht weiter, als diese Stellung angibt, vorgerückt sind, siegt der Springer, wenn er gut geführt wird, auf welchem Felde des Betts er sich auch befinden möge.

Entweder:

| | | |
|---|---|---|
| 1. S. | H8 - F7 | E5 - E4 |
| 2. S. | F7 - E5 | D5 - D4 |
| 3. S. | E5 - C4 | E4 - E3 |
| 4. S. | C4 - B2 | E3 - E2 |
| 5. S. | B2 - D3 | E2 - E1 D. |
| 6. S. | D3 - E1 † | D4 - D3 |
| 7. S. | E1 - D3 † | |

Oder:

| | | |
|---|---|---|
| 1. S. | H8 - F7 | E5 - E4 |
| 2. S. | F7 - G5 | E4 - E3 |
| 3. S. | G5 - F3 | E3 - E2 |
| 4. S. | F3 - E1 | D5 - D4 |
| 5. S. | E1 - D3 ꝛc. | |

Sind sie aber schon über die Mitte vorgedrungen, z. B. auf D4, und E5, so kann sie der Springer nicht mehr aufhalten, wenn er auf einem der Felder A7, A8, B1, B8, C1, C8, D8, E8, F1, F8, G1, G8, H7, H8 steht, indem er ihnen bald zu nahe kommt, bald zu entfernt bleibt, um sie von der Dame abzuhalten.

Zweytens, wenn die Bauern getrennt sind.

Sind sie durch 2 und mehr Linien getrennt, und schon etwas vorgerückt, z. B. auf B5 und E4, und hat der S. S. D7 zu ziehen, so kann er sie nicht aufhalten.

Indessen gibt es einzelne Fälle, worin die Stellung es doch möglich macht. Z. B.

W. S. D5 — S. B. B5; F5.
W. S. C2 — S. B. A4; D5.
W. S. F6 — S. B. E6; H5.

Denn vorausgesetzt, daß der S. anzuziehen gezwungen ist, wird der Springer die Bauern von der Dame abhalten.

Sind sie endlich aber nur durch Eine Linie von einander getrennt, so wird sie der Springer ohne Schwierigkeit aufhalten. Denn wenn sie z. B. C4 und E4 stehen, so kann ein auf D4 stehender W. Springer, wenn der S. zieht, durch seinen Zug auf C2, oder E2, des Sieges gewiß seyn.

### 2. Zwey Bauern gegen einen Läufer.

Erstlich, wenn sie verbunden sind.

Haben sie bereits ihr sechstes, oder siebentes, Feld erreicht, so hält ein Läufer sie nicht auf.

Wenn sie z. B. auf B2 und C2, oder auf F3 und G3, stehen und der W. Läufer auf E5, und jene den Zug haben: so wird er im ersten Fall B2-B1 D. und im zweyten F3-F2 ziehn und die Dame erreichen.

Wenn sie aber weiter entfernt sind, so überwältigt sie fast immer der Läufer.

1. Stellung.

W. L. F7 — B. D3; E4.

Bey dieser Stellung habe ich, wenn ich am Zuge bin, entweder nur erst auf C4 und dann auf E2; oder erst auf G6 und dann auf H5 zu ziehen, um gewiß zu siegen. Auch gibt es bey dieser Stellung der Bauern nur 3 Felder, worauf der Läufer nicht siegen würde, wenn er nemlich auf B1, D1, oder F1 steht.

2. Stellung.

W. L. C7 — S. B. D3; E4.

3. Stellung.

W. L. D1 — S. B. D4; E4.

In diesen beyden Stellungen siegt der Läufer, wenn er den Zug hat. Denn in jener würde er nur auf A1 oder H8 unwirksam seyn, hier aber hat er nur auf F4 zu ziehen. In dieser aber siegt er, er mag stehen, wo er will, und zieht hier zuerst auf B3, dann auf C4, und zuletzt siegt er auf E2.

Zweytens, wenn sie getrennt sind.

Hier entscheidet ihre Stellung gegen den Läufer. — In folgender hält der Läufer, wenn er den Zug hat, beyde Bauern auf, wenn sie auch weit getrennt sind.

4. Stellung.

W. B: A5; D4 — S. L. C4.

5. Stellung.

W. L. G3 — S. B. E2; H5.

3. Zwey Bauern gegen einen Thurm.

Erstlich, wenn sie verbunden sind.

Der Thurm besiegt sie, wenn sie nicht schon auf ihr sechstes, oder siebentes, Feld vorgerückt sind, z. B.

1. Stellung.

W. T. C6 — S. B. B2; C2.

2. Stellung.

W. T. F6 — S. B. F3; G3.

der S. hat den Zug.

Zweytens, wenn sie getrennt sind.

Diese hält der Thurm selbst noch auf dem vorletzten Felde auf, z. B.

3. Stellung.

W. T. D1 — S. B. A2; H2.

Könnte aber der S. sonst noch andere Steine ziehen, so bin ich gezwungen, meinen Thurm auf der letzten Linie ungenützt stehn zu lassen.

4. Zwey Bauern gegen die Königin.

Sie wird sich fast immer derselben, verbunden oder getrennt, bemächtigen, und wenn auch nicht schlagen, doch aufhalten, können, wie in folgenden zwey

Stellungen.

W. D. A2 — S. B. D7; H7.
S. D. F8 — S. B. A3; B2.

5. Zwey Bauern gegen den König.

Erstlich, wenn sie verbunden sind.

Wenn der König den vordersten vor seinem Eintritt in die Dame erreichen kann, so schlägt er sie, oder hält sie wenigstens leicht auf. Er selbst wird aber, wenn sie, anderweitiger Züge wegen, stillstehn dürfen, auf Einen Schritt hin und her beschränkt.

1. Stellung.

W. K. F2 — S. B. B5; C6.

| | | |
|---|---|---|
| 1. | B5-B4 | K. F2-E2 |
| 2. | B4-B3 | K. E2-D2 |
| 3. | B3-B2 | K. D2-C2 ꝛc. |

2. Stellung.

W. K. D2 — S. B. C2; D3.

Hier ziehe ich K. D2-C1.

3. Stellung.

W. K. C5 — S. B. C6; D5.

Hier ziehe ich den König auf D4.

Wo man Bauern auf ihrem Gange zur Dame mit dem König aufzuhalten hat, muß man es so zeitig als möglich thun. Denn sind sie schon auf das vorletzte Feld gekommen, so ist ihr Abwehren viel bedencklicher und unsicherer.

Zweytens wenn sie getrennt sind.

Wenn die Entfernung derselben nicht größer ist, daß der König den einen schlagen und noch Zeit behalten kann, den andern einzuholen: so wird er deren leicht Meister. Stehen z. B. die S. Bauern auf B6 und F4, so mag der König auf einem der folgenden 9 Felder stehen: D3, D4, D5, E2, F2, G2, H3, H4, H5, und er wird im zweyten Zuge den Bauer F4 schlagen und dann über E3 und D2 auf C2 ankommen, während der Bauer B6 in den 4 Schritten auf B2 angekommen; also verloren ist.

Wenn man aber noch andere Züge, als die der Bauern hat, und diese übrigens vorsichtig führt, so ist der König nicht im Stande, ihnen die Dame zu verweigern, z. B.

4. Stellung.

W. K. A2 — B. F4; H4.
S. K. H5.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1. | F4 - F5 | K. | H5 - H6 |
| 2. K. | A2 - B3 | K. | H6 - G7 |
| 3. | H4 - H5 | K. | G7 - F6 |
| 4. | H5 - H6 | K. | F6 - F7 |
| 5. K. | B3 - C4 | K. | F7 - F8 |
| 6. | F5 - F6 | K. | F8 - F7 |
| 7. | H6 - H7 | | |

Ich muß, sobald der König den einen Bauer angreift, den andern vorrücken, so daß Beyde in der Entfernung eines Springersprunges stehen. Sobald ich es ohne Gefahr kann, lasse ich sie wieder Front machen; sonst rücke ich meinen freyen Stein einen Schritt näher. Dies führt am Ende zu einer Stellung, wie sie am Ende des obigen Spiels ist, wo ich, ohne daß der Gegner es mehr verhindern kann, mit Gewalt in die Dame gelange.

5. Stellung.

W. K. C4 — B. F6; H6.

Wenn der S. König auf G8 stände, so würde ich meinen König auf D5 heranrücken, damit der S. auf H8, oder F8, ziehn müßte, um im ersten Fall F6-F7, und im zweyten H6-H7 zu ziehn.

## 24.

1. Drey Bauern gegen einen Springer, oder Läufer, oder Thurm.

Er muß suchen, erst einen zu fangen und dann wie oben (§. 23. 1. 2. 3) verfahren.

Wenn sie aber alle Drey unangefochten bis auf ihr fünftes Feld gekommen sind, so ist alles Bemühen des Springers vergeblich, sie von der Dame abzuwehren.

2. Drey Bauern gegen eine Königin.

Wenn sie nicht bereits ihr siebentes Feld erreicht haben, müssen sie derselben unterliegen.

3. Drey Bauern gegen den König.

Diese kann er nicht aufhalten, wenn sie nicht aus Unvorsichtigkeit in eine Stellung gerathen sind, wie folgende Beyde:

W. K. $B_4$ — S. B. $A_4$; $B_5$; $C_4$.
W. K. $G_3$ — S. B. $F_5$; $G_4$; $H_5$.

Aber auch selbst in einer ähnlichen Stellung siegen sie, wenn nur ihre Flügelbauern bis auf Einen Schritt der Dame nahe stehen, z. B.

W. B. $C_7$; D6; $E_7$ — S. K. $D_7$.

Die Art, wie die Bauern gegen den König anzuführen sind, kann aus folgenden beyden Spielen hervorgehn:

1. Stellung.

W. B. $A_2$; $B_2$; $C_2$ — S. K. $B_4$.

1. $C_2$-$C_3$* K. $B_4$-$C_4$
2. $A_2$-$A_4$ K. $C_4$-$C_5$

| | | |
|---|---|---|
| 3. | A4 - A5 | K. C5 - B5 |
| 4. | B2 - B4 | K. B5 - A6 |
| 5. | C3 - C4 | K. A6 - B7 |
| 6. | B4 - B5 | K. B7 - A7 |
| 7. | A5 - A6 | K. A7 - B8 |
| 8. | C4 - C5 | K. B8 - A8 |
| 9. | B5 - B6 | K. A8 - B7 ꝛc. |

2. Stellung.

W. B. F2; G2; H2. — S. K. G4.

| | | |
|---|---|---|
| 1. | H2 - H3* | K. G4 - H4 |
| 2. | F2 - F4 | K. H4 - H5 |
| 3. | F4 - F5 | K. H5 - G5 |
| 4. | G2 - G4 | K. G5 - F6 |
| 5. | H3 - H4 | K. F6 - F7 |
| 6. | G4 - G5 | K. F7 - G7 |
| 7. | F5 - F6* | K. G7 - F7 |
| 8. | H4 - H5 | K. F7 - G8 |
| 9. | G5 - G6 | K. G8 - F8 |
| 10. | F6 - F7 | K. F8 - G7 |
| 11. | H5 - H6* | K. G7 - F8 |
| 12. | H6 - H7 | |

Das einzige Rettungsmittel in diesen Spielen wäre gewesen, eine ähnliche Stellung hervorzubringen, als die ersten beyden dieses Abschnitts. Und dies wäre möglich gewesen, wenn der S. im 7. Zuge in der 1. Stellung nicht auf B8, sondern auf B6; und in der 2. Stellung nicht auf F7, sondern zuvörderst auf G6 und dann erst auf F7 gegangen wäre. In beyden Fällen hätte der König siegen müssen.

## 25.

### 1. Ein Bauer und Springer gegen einen Springer.

Wenn sich der einzelne Springer so vor den Bauer stellt, daß dieser nicht in die Dame rücken kann, so wehrt er ihm die Dame, da ihm noch ein zweyter Angriffspunct übrig bleibt, z. B.



Staats-
Bibliothek
Bamberg

1. Stellung.

W. S. C5 — B. D6 — S. S. E5.

| Schwarz. | Weiß. |
|---|---|
| 1. S. E5-F7 | D6-D7 |
| 2. S. F7-D8 | |

Steht aber der Bauer der Dame um einen Schritt näher, so kann er nicht mehr zurückgehalten werden, oder der feindliche Springer müßte sich denn dafür aufopfern wollen, z. B. in folgender Stellung: W. S. C6 — B. D7 — S. S. E6.

Wenn mir endlich noch ein anderer Zug möglich ist; dem Gegner aber nicht: so kann ich den feindlichen Springer aus seiner drohenden Stellung dadurch blos vertreiben, daß ich ihn zum Zuge zwinge, z. B. in folgender, als eine Fortsetzung der ersten, zu betrachtenden

2. Stellung.

W. S. C5 — Sr. G1 — B. D6.
S. S. F7 — B. G2.

| | |
|---|---|
| 1. D6-D7 | S. F7-D8 |
| 2. Sr. G1-H3 | S. D8-C6 (E6, F7) |
| 3. S. C5-B7 | |

3. Stellung.

W. K. F5 — S. A3 — B. A7; G2.
S. K. H4 — S. B6 — B. G3; G4.

Eine auch in anderer Absicht merkwürdige Lage, wo ich den Sieg auf verschiedene Art erringen kann.

Erstlich wenn ich den König auf G6 und den Springer in 3 Zügen auf F5 bringe, wo ich damit mat setze.

Zweytens wenn ich den König, mit Vermeidung eines doppelten Schachs, auf B7 leite und dadurch meinem Bauer den Eintritt in die Dame erzwinge.

Drittens wenn ich mit meinem Springer die feindlichen Bauern schlage, und den meinigen, welchen sie zurückhielten, in die Dame führe.

Viertens, wenn ich mit meinem Springer auf B5 gehe, und, im Fall er den seinigen vor meinen Bauer stellt, meinen König auf G6 rücke; ihn dadurch zwinge, seinen Springer zurückzuziehn und nun endlich den meinigen auf C7 bringe, (wobey freylich zu bemerken ist, daß der Gegner seinen Springer auf A8 bringen und dadurch das Spiel pat machen könne.)

### 2. Ein Bauer und Springer gegen einen Läufer.

Z. B. W. L. G5 — S. S. C4 — B. D3.

Auf der einen Seite kann er meinen Läufer nicht von der Linie entfernen, auf welcher er seinen Bauer zur Dame vorrücken lassen muß; aber auf der andern kann ich auch den Bauer nicht abwehren, ohne meinen Läufer aufzuopfern.

### 3. Ein Bauer und Springer gegen einen Thurm.

Z. B. W. T. D7 — S. S. F2 — B. D3.

Gegen einen Thurm kann der Springer den Bauer nicht vertheidigen. Letzterer wird von ihm geschlagen, und ohne Aufopferung.

### 4. Ein Bauer und Springer gegen die Königin.

Z. B. W. D. G2. — S. S. H3 — B. F4.

Die Königin schlägt Bauer und Springer.

### 5. Ein Bauer und Springer gegen den König.

Z. B. W. K. B2 — S. S. D2 — B. B3.

Wenn der S. sonst nichts zu ziehn hat, so läßt der König den Bauer nicht zur Dame.

Wäre aber der König zu entfernt, so daß der Bauer schon auf seinem siebenten Felde stünde, so kann er seinen Eintritt nicht wehren, z. B.

W. S. F6 — B. G7 — S. K. F7.

## 26.

### 1. Ein Bauer und ein Läufer gegen einen Springer.

Von keinem andern Standpuncte, als wenn der Bauer auf seinem siebenten Felde, oder auf der Thurmlinie, steht, ist es ihm möglich, die Dame zu erreichen, z. B.

W. L. $H_4$ — B. $D_7$ — S. S. D8.

W. L. $G_2$ — B. $D_7$ — S. S. D8.

Ich ziehe im ersten Falle L. $H_4$-F6, und im zweyten L. $G_2$-$D_5$.

### 2. Ein Bauer und Läufer gegen einen Läufer.

Gegen einen Läufer von derselben Farbe kommt der Bauer nicht zur Dame, wenn Jener sich aufopfern will; und gegen einen von entgegengesetzter Farbe kann er gar nicht vorschreiten. Z. B.

W. L. B6 — B. C6 — S. L. $F_4$.

W. L. $G_5$ — S. L. C6 — B. $D_3$.

### 3. Ein Bauer und Läufer gegen einen Thurm, oder die Königin.

Ist einmal der Bauer auf sein siebentes Feld gekommen, z. B. $H_7$, so kann ein auf E8 stehender Thurm, oder die auf H8 stehende Königin, ihn gegen den Läufer $D_4$ nicht mehr zurückhalten, ohne sich dafür aufzuopfern.

### 4. Ein Bauer und Läufer gegen den König.

Auch der König hält den Bauer auf, wenn er nicht zu weit entfernt ist, z. B. W. $E_1$ — S. L. $G_4$ — B. $E_2$.

## 27.

### 1. Ein Bauer und Thurm gegen einen Springer.

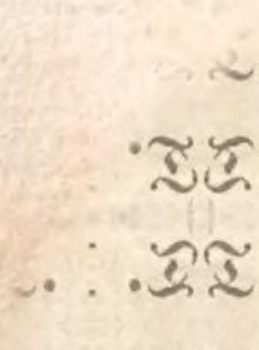
W. T. A6 — B. $D_5$ — S. S. $F_5$.

Der Springer kann den Bauer von der Dame nicht zurückhalten.

### 2. Ein Bauer und Thurm gegen einen Läufer.

W. T. $D_1$ — B. $D_5$ — S. L. $F_4$.

Der Läufer hält den Bauer auf, aber er muß sich aufopfern.



3. Ein Bauer und Thurm gegen einen Thurm, oder die Königin.

W. T. D3 — B. D7 — S. T. B8, oder D. H4.

Wenn, wie hier, der Bauer schon sein siebentes Feld erreicht hat, so kann zwar Thurm und Königin ihn erobern, aber nur unter der Bedingung eigener Aufopferung.

4. Ein Bauer und Thurm gegen den König.

W. T. D1 — B. D5 — S. K. F4.

Der Bauer geht ungehindert zur Dame.

## 28.

### Ein Bauer und die Königin gegen jeden Officier.

W. D. B7 — B. C7 — S. D. G4.

Jeder Officier, und selbst die Königin, muß sich aufopfern, wenn in diesem Fall der Eintritt des Bauers abgewehrt werden soll.

## 29.

### 1. Ein Bauer und der König gegen einen Springer.

W. K. B7 — B. A7.

Wenn, wie hier, der Bauer nicht nur auf der Thurmlinie steht, sondern auch sein siebentes Feld bereits erreicht hat: so mag der S. Springer auf A8, oder auf C6 stehen, er wird den Eintritt des Bauers in die Dame nicht verhindern.

In allen übrigen Fällen kann der Springer den Bauer mit Sicherheit aufhalten, wenn er sich dafür hingeben will. Z. B.

W. K. B6 — B. A6 — S. S. A7.

| Schwarz. | Weiß. |
|---|---|
| 1. S. A7 - C8* | K. B6 - B7 |
| 2. S. C8 - D6* | |

Hier sieht man leicht, daß es dem Könige nicht möglich ist, den Bauer sicher zu leiten, weil er den Springer von den Feldern A7, B5, C6 und C8 nicht abhalten kann. Wenn der Springer, nachdem er vertrieben ist, einmal kein Schach geben, und auch das Vorrücken des Bauers nicht hindern kann: so gibt er jedesmal im nächsten Zuge ein Doppelschach und bemächtigt sich des Bauers. Z. B.

W. K. B6 — B. A6 — S. S. B5.

| Schwarz. | Weiß. |
|---|---|
| 1. S. B5-D6 | A6-A7 |
| 2. S. D6-C8* | |

## 2. Ein Bauer und der König gegen einen Läufer.

W. L. G5 — S. K. B2 — B. C2.

Der König kann seinen Bauer nicht zur Dame führen, wenn der feindliche Läufer sich dafür opfern will.

## 3. Ein Bauer und der König gegen einen Thurm.

W. T. C6 — S. K. B2 — B. C2.

Hier ist derselbe Fall. — Wäre aber auch die Stellung

W. T. G6 — S. K. G1 — B. G2.

so hindert der König selbst das Vorrücken, indem der Thurm Schach gibt, sobald der König dem Bauer Platz machen und zur Seite treten will.

## 4. Ein Bauer und der König gegen eine Königin.

Die Königin kann durch ein immerwährendes Schachbieten den Bauer vom Eintritt in die Dame abhalten, z. B.

W. K. A8 — B. C7 — S. D. C2.

worin ich, wenn der S. am Zuge ist, meinen Bauer schlagen lassen kann, weil ich mich dann im Pat befinde.

In dem Fall aber, daß ich noch einen Officier, oder auch nur den König frey bewegen kann, führe ich denselben, so oft der feindliche König vor seinen Bauer zu treten, und demselben das Vorrücken selbst zu hindern, gezwungen ist, um einen Schritt näher zur Hülfe herbey, wie in folgender

Stellung.

W. K. C8 — D. H3 — S. K. G1 — B. G2.

| | |
|---|---|
| 1. K. C8-D7 | K. G1-F2 |
| 2. D. H3-F5* | K. F2-E1 |
| 3. D. F5-G4 | K. E1-F2 |
| 4. D. G4-F4* | K. F2-E1 |
| 5. D. F4-G3* | K. E1-F1 |
| 6. D. G3-F3* | K. F1-G1 |
| 7. K. D7-E6 ꝛc. | |

## 30.

### Ein Bauer und König gegen den König.

Ehe die Art, wie ein König seinem Bauer gegen den feindlichen König zu Hülfe kommen kann, entwickelt wird, wird es rathsam seyn, die Wirksamkeit eines Königs gegen den feindlichen König, sowohl an sich, als zum Angreifen und Vertheidigen eines gewissen Feldes, oder Steins, genauer kennen zu lernen, da die Kenntniß derselben von großer Wichtigkeit ist.

Da die Könige einander nicht näher kommen dürfen, als daß wenigstens Ein Feld zwischen ihnen bleibe, so wird offenbar derjenige König, der zuerst dieses nächste Feld einnimmt, dem andern gewisse Felder abschneiden. Diese Lage möge die Opposition (Entgegenstellung) der Könige heißen.

## 31.

### a. Die Opposition der Könige.

Wenn z. B. mein König auf B2 oder G2 rückt, indem der feindliche auf D4, oder auf F4, stand: so versperrt der meinige demselben im ersten Fall die Felder B3 und C3, und im zweyten F3 und G3. Oder rücke ich meinen König auf E6, oder auf C7, indem der feindliche auf E8, oder auf A7, steht: so hält jener diesen von den Drey vor ihm liegenden Feldern ab.

Diese Opposition findet auch in größerer Entfernung Statt, sobald ich nur berechnen kann, daß ich bey dem gegenseitigen Vorrücken der Könige der Erste seyn werde, welcher dasjenige Feld einnimmt, über welches hin sie sich nicht nähern können. Denn wenn mein König auf F1 und der S., welcher zu ziehen hat, auf F7 steht, so mag der Letztere beym Vorrücken gerade aus, oder seitwärts, gehn: ich rücke ihm auf derselben Columne entgegen und werde in jedem Fall die dritte Querreihe beziehen, nachdem er in die fünfte gerückt ist, und dadurch ihm den Zutritt zu der vierten abschneiden.

Diese Opposition ist sowohl beym Angriff, als bey der Vertheidigung, von großem Gewicht.

Der Anfänger wird wohl thun, wenn er die Felder übersehen und nachzählen lernt, welche durch die gewonnene Opposition dem feindlichen König abgeschnitten werden.

Wenn er z. B. auf D5 steht, und ich ziehe auf D3, so habe ich das Oppositionsfeld erobert; er mag ziehen, wohin er er will.

Zieht er auf C5: so sind ihm die Felder versperrt E4, F4, F5, G4, G5, G6, H4, H5, H6, H7, H8;
Oder auf E5: — die Felder A4, A5, A6, B4, B5, C4;
Oder auf D6: — alle Felder der vierten Reihe;
Oder auf C6: — dieselben, und noch F5, G5, G6, H5, H6, H7, H8.
Oder endlich auf E6: — alle Felder der vierten Reihe und noch A5, A6, B5.

Um den Gebrauch dieser Opposition zu zeigen, diene folgende

1. Stellung.

W. K. D2 — B. A2; B3 — S. K. D5 — B. B4.

Wenn ich am Zuge bin, so habe ich nichts nothwendigeres zu thun, als die Opposition zu gewinnen:

| | |
|---|---|
| 1. K. D2 - D3 | K. D5 - C5 |
| 2. K. D3 - E4 | K. C5 - B5 |
| 3. K. E4 - D4 | K. B5 - A5 |
| 4. K. D4 - C4 | |

Durch diese Züge habe ich ihn gezwungen, zu weichen und seinen Bauer verlassend preiszugeben, wodurch ich die meinigen ungehindert zur Dame führen kann.

## 2. Stellung.

W. K. $D_4$ — T. $H_7$ — B. $B_5$.
S. K. $D_2$ — T. $C_1$ — B. $A_7$; B6; $C_7$.

Ich habe den Zug und muß das Spiel unfehlbar verlieren. Aber wenn ich durch den Umtausch der Thürme eine Opposition bewerkstelligen kann, werde ich es zum Remis bringen.

| | | |
|---|---|---|
| 1. | T. $H_7$-$H_2$* | K. $D_2$-$D_1$ |
| 2. | T. $H_2$-$H_1$* | K. $D_1$-$D_2$ |
| 3. | T. $H_1$-$C_1$ | K. $D_2$-$C_1$ |
| 4. | K. $D_4$-$C_3$ | |

## 3. Stellung.

W. K. E6 — B. B6.
S. K. E8 — B. $B_7$; C6.

| | Schwarz. | Weiß. |
|---|---|---|
| 1. | K. E8-D8 | K. E6-D6 |
| 2. | K. D8-C8 | K. D6-E6 |

Ob es gleich scheint, als wenn ich jetzt die Opposition verloren hätte, so ist es nicht so, denn das Annäherungsfeld des S. $C_7$ ist ihm durch meinen Bauer versperrt. Ich kann die Opposition, welche ich auf eine Zeit lang mit Sicherheit verlassen konnte, sogleich wieder gewinnen.

Diese Opposition kann indessen bald durch eigene, bald durch feindliche, Steine unterbrochen werden, z. B.

## 4. Stellung.

W. K. $C_7$ — B. $A_3$; $B_2$.
S. K. $A_7$ — B. $A_4$.

| | | |
|---|---|---|
| 1. | K. $C_7$-C6 | K. $A_7$-A6 |
| 2. | K. C6-$C_5$ | K. A6-$A_5$ |
| 3. | K. $C_5$-$C_4$ | K. $A_5$-B6 |
| 4. | K. $C_4$-$B_4$ | |

Man sieht leicht, daß der S., welcher auf A7 die Opposition wirklich gewonnen hatte, dieselbe bald verlassen muß, weil sein eigener Bauer ihn hindert, mir nachzufolgen und auf A4 zu kommen. Er ist daher gezwungen, sie aufzugeben und dadurch mir den Bauer und den Sieg zu überlassen.

### 5. Stellung.

W. K. D6 — B. F2; G3.
S. K. F6 — B. G4.

1. K. D6-D5 K. F6-F5
2. K. D5-D4

Was in der vorigen Stellung sein eigener Bauer that, thut hier der meinige. Denn er verhindert ihn, auf F4 zu kommen, wodurch ich nun Zugang zu E4 auf seinen Bauer erhalte, den er nun nicht mehr retten kann.

### 6. Stellung.

W. K. F6 — B. A4; B5.
S. K. D6 — B. A5.

1. K. F6-F5 K. D6-D5
2. K. F5-F4.

Auch in dieser Stellung werde ich siegen. Da die Könige sich auf leeren Columnen befinden, so kann hier die Opposition durch nichts unterbrochen werden. Indem ich den meinigen auf F4 bringe, kann der Gegner mir nicht folgen, ob er gleich die Opposition hat. Denn er darf sich von meinem Bauer B5 nicht entfernen. Dadurch gewinne ich die Opposition, er mag nun auf C5, C6, D6, oder E6 gehn.

Eben so könnte ich auch bey obiger Stellung siegen, wenn ich meinen König auf G6 und dann auf H6 zöge. Dee S. darf auf F6 zur Opposition mir nicht folgen, weil er sich nicht weiter, als zwey Schritte, von meinem B. B5 entfernen kann. Geht er also auf E5, oder E7, so gelange ich sogleich auf G5, oder G7, zur Opposition und dringe vor, meinen Bauern zu Hülfe. — Geht er aber rückwärts,

z. B. auf D6, so ziehe ich entweder auf G5 und weiter herabwärts; oder auf G7, und von da, je nachdem der S. zieht, auf der letzten Linie nach C8 und A8; oder endlich über das Feld G4 herunter zu C4 und werde in jedem Falle zu meinen Bauern vorgedrungen seyn und siegen.

## 32.

### b. Die Contra-Opposition.

In dem Falle, daß man die Opposition nicht fortsetzen kann, muß man eine solche Stellung zu nehmen suchen, daß man in jedem Augenblick, wo es die Umstände zulassen und erfordern, sie wieder ergreifen kann. Man bereitet diese Lage, welche hier Contra-Opposition genannt werden mag, vor, indem man seinen König in die Diagonale mit dem feindlichen zieht, z. B.

#### 1. Stellung.

W. K. F4 — B. C5 — S. K. G6 — B. B5; C6.

Wenn ich hier am Zuge bin, so kann ich die Opposition nicht fortsetzen. Ich ziehe also meinen König auf E4 in die Diagonale, zur Contra-Opposition bereit. Je nachdem es nöthig ist, kann ich entweder in dieser Lage bleiben, oder wieder zur Opposition übergehen. Wäre ich im Gegentheil in der Opposition auf G4 nachgefolgt, so würde sein Bauer B5 ungehindert in die Dame gekommen seyn. Die Contra-Opposition allein ist es, welche mich in dieser Lage rettet.

#### 2. Stellung.

W. K. D4 — B. G5 — S. K. C6 — B. G6; H5.

Hier würde ich noch gewisser verlieren, wenn ich mich nicht der Contra-Opposition bediente. Ich ziehe daher meinen König, bereit zu dieser Stellung, auf E4, von welchem ich dem S. immer wieder die Spitze bieten kann. Denn geht er nun auf D6, oder C7, oder B7: so ziehe ich auf D4, oder E5, oder D5. Ginge er auf B5, oder C5, so hätte ich auf D5, oder E5, die reine Contra-Opposition

erhalten. Ginge er endlich am Rande hinaus, so würde ich Ursach haben, meine Aufmerksamkeit zu verdoppeln. Z. B.

### 3. Stellung.

W. K. $F_4$ — B. $G_5$ — S. K. $G_8$ — B. G6; $H_5$.

Wenn er jezt auf $G_7$ tritt, so muß ich auf $G_3$, oder $E_4$; oder tritt er auf F8, so muß ich auf $G_3$, $E_3$, oder $E_4$ gehn, um ihm auf $F_3$ in dem Augenblick, da er auf $F_7$ geht, die entfernte Opposition zu machen, und die nächste auf $E_4$, wenn er auf E6 herabsteigt.

Wo ich aber weder die Opposition ergreifen, noch eine Vorbereitung zur Contra-Opposition treffen kann, bin ich bald verloren, z. B.

### 4. Stellung.

W. K. $C_2$ — B. $B_3$ — S. K. $D_4$ — B. $A_3$; $B_4$.

Ich habe den Zug.

### 5. Stellung.

W. K. $E_3$ — B. $C_4$ — S. K. $F_5$ — B. $B_4$; $C_5$.

Hier kann ich zwar, indem ich den Zug habe, die Contra-Opposition durch K. $E_3$-$D_3$ vorbereiten, aber sie nicht auf $D_4$ wirklich bewerkstelligen, wenn der S. auf $F_4$ geht. Ich verliere daher bald meine Bauern und das Spiel.

### 6. Stellung.

W. K. E6 — B. $A_4$; $B_5$ — S. K. $C_7$ — B. $A_5$; B6.

Hier tritt eben der Fall ein, wo ihm, wenn er den Zug hat, die Vorbereitung der Contra-Opposition auf C8 so wenig, als der wirkliche Uebergang in dieselbe auf D8 mehr helfen wird, da ich seine Bauern schon im Rücken angreifen kann.

## 33.

### c. Die Wirksamkeit des Königs zum Angriff, oder zur Vertheidigung, eines gewissen Feldes, oder Steins.

Es kommt hierbey lediglich darauf an, daß man in dem entscheidenden Augenblick eine Stellung annimmt, welche den Gegner von dem Felde, das er einnehmen will, zurückdrängt. Z. B.

#### 1. Stellung.

W. K. F3 — B. F5.
S. K. H7 — B. F6; G5.

Ich bin am Zuge und sehe, daß der S. die Absicht hat, das Feld H5 einzunehmen, um mit Hülfe des Königs den Bauer G5 in die Dame zu führen. Wenn ihm dies gelingt, so bin ich verloren. Es kommt daher auf eine gute Vertheidigung an, um seinen Anschlag zu vereiteln. Er kann nur über das Feld H6, und ich nur über G4 dahin gelangen.

Ziehe ich daher sogleich K. F3-G4, so rückt er sogleich seinen König auf H6 mir entgegen, und nöthigt mich, zurückzugehn und das Spiel zu verlieren. Besser gehe ich daher erst auf G3. Wenn er nun auf H6 rückt, so trete ich auf G4; vertheidige den Durchgang und zwinge ihn zum Rückzuge. Nur also dadurch, daß ich der Letzte bin, in dem entscheidenden Momente die rechte Stelle zu betreten, entgehe ich dem Verluste.

#### 2. Stellung.

W. K. G1 — B. D3; E2; F5; H2; H3.
S. K. E8 — B. D4; D5; E3; F6; G5; H4.

Bey dieser Stellung würde ich nur verlieren, wenn ich mich zum Angriff entschlöße, und entweder über H5 vordringen wollte, um seinen Bauer F6 zu erobern und meinen Bauer

F5 zur Dame zu führen; oder seine Bauern E4 und E5 angriffe. Letzteres geht aber nicht; denn um meinen Bauer D3 in die Dame zu führen, muß ich 15 Züge thun, und der Gegner hat nur 12 nöthig, um seinen Bauer H4 zur Königin zu machen. — Ersteres auch nicht. Denn wenn ich gleich, wie der Gegner, in 10 Zügen eine Königin haben würde: so ist er um einen Bauer stärker, und hat einen Zug voraus. Hier würde also auch Verlust seyn.

Es bleibt mir also nichts übrig, als es remis zu machen, wenn es möglich ist; folglich nur auf Vertheidigung zu denken.

Nun hat der S. drey Angriffspuncte:

a. in der Mitte über E5 auf den Bauer F5.

b. an meinem rechten Flügel auf H5, um den Bauer G5 hernach vorzutreiben.

c. an meinem linken Flügel auf E2 ꝛc., um dort einen Bauer zur Dame zu führen.

Von dem ersten und zweyten Felde ist er, wie ich, drey Schritte entfernt. Ich muß also meine Schritte so nach den seinigen abmessen, daß ich im Augenblick der Entscheidung mich ihm entgegenstellen könne. Jede Bewegung also auf ein Feld hin, welches dem Angriffspuncte näher, oder entfernter, als drey Schritte wäre, würde mich ohne Rettung ins Verderben stürzen, z. B. wenn ich sogleich auf G2 zöge. Ich muß also vorläufig auf F1, oder H1, ziehen. Indessen macht der Umstand, daß der S. zu dem Felde H6 Zwey Zugänge hat; ich aber zu dem Felde G4 nur Einen (wegen der S. Bauer G5 und H4) habe, daß er, wenn er richtig zieht, dennoch meinen König zum Weichen bringt und dadurch das Spiel gewinnt.

| | | |
|---|---|---|
| 1. K. | G1 - F1 | K. E8 - F7 |
| 2. K. | F1 - G2 | K. F7 - G7 |
| 3. K. | G2 - F3 | K. G7 - H7 |
| 4. K. | F3 - G4 | K. H7 - H6 |
| 5. K. | G4 - F3 | K. H6 - H5 |

Eben so in folgender

3. Stellung.

W. K. G4 — B. C2; E4; E5.
S. K. G6 — B. C3; E6; G5.

Hier hat auch der S. Zwey Zugänge zum Angriff, nemlich G6 und H6. Ich habe nur Einen G4 zur Vertheidigung. Ich muß daher verlieren, sobald der S. den König auf H6 rückt.

Wenn Beyde Könige Zwey Zugänge zum Angriff und zur Vertheidigung eines Feldes haben, so müssen Beyde vorsichtig spielen, und alsdann wird Keiner über den Andern mit Gewalt Meister seyn, sondern die Parthie remis werden. Z. B.

4. Stellung.

W. K. E2 — B. D4; E5; H3.
S. K. G5 — B. E6; F4; H4; H5.

Wenn ich, der ich am Zuge bin, gleich den König auf F3 ziehe, in der Meinung, die Opposition zu gewinnen, so werde ich sie eben dadurch, wie das Spiel, verlieren, sobald der S. den seinigen auf F5 zieht. Ich ziehe daher besser auf F2. Der S. muß auf G6 ziehn. Denn zieht er nun statt dessen auf F5, so werde ich sogleich auf F3 ziehen und dadurch des Feldes E4, des Bauers F4 und der Parthie Meister seyn.

Wenn Mehrere Zugänge für Beyde Könige offen stehen, z. B.

5. Stellung.

W. K. G7 — B. C3; C4 — S. K. C7 — B. C5.

Hier muß ich, der ich den Zug habe, durch meinen zweyten Bauer gewinnen, selbst wenn ich den Zug nicht hätte, indem seine Opposition durch meinen und seinen Bauer unterbrochen wird. Stünde aber der S. König auf E7, so wäre die Parthie für mich nicht zu gewinnen, da hier die Opposition durch nichts gehemmt wird. Oder hätte ich meinen König unvorsichtigerweise zu weit herabwärts gezogen, so daß der

meinige auf E5 und der seinige auf G5 stünde: so würde der S. Zugang zu meinen Bauern bekommen und das Spiel nothwendig gewinnen. Es ist daher in Fällen dieser Art rathsam, die Opposition nicht zu weit zu leiten, sondern sich lieber mit dem Hin= und Herziehn auf einigen Feldern zu begnügen, weil man dadurch mit Sicherheit remis macht.

### 6. Stellung.

W. K. F4 — B. D4.
S. K. B5 — B. D5.

Wenn ich hier seinen Bauer mit K. F4-E5 angreife, so verliere ich unvermeidlich, indem er K. B5-C4 dagegen ziehen wird.

Will ich den meinigen mit K. F4-E3 beschützen, so wird die Parthie unentschieden, weil er denselben Zug, wie vorher, thun muß.

Ich muß also versuchen, mir wenigstens eine Aussicht zum Siege zu eröffnen, indem ich K. F4-F5 ziehe. Denn wenn er sich nun verleiten ließe, anstatt ein Remis zu machen, und auf B6 zu gehn, nunmehr meinen Bauer, mit demselben Zuge, wie oben, anzugreifen, so werde ich mit K. F5-E5 auch wirklich gewinnen.

### 7. Stellung.

W. K. B5 — B. D4.
S. K. F4 — B. D5.

Diese, der vorigen ganz ähnliche Stellung, ist nur dadurch von ihr verschieden, daß hier die Könige sich vor ihren Bauern befinden, welches aber darum bedeutend ist, weil Derjenige, der den Zug hat, nothwendig siegen muß. Z. B.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1. K. B5-C6 | K. F4-E3 |
| 2. K. C6-C5 ꝛc. | |

### 8. Stellung.

W. K. E3 — B. D4.
S. K. E6 — B. D5.

Hier befinden sich Beyde Könige an Einer Seite und es kann keiner des Andern Bauer schlagen; es sey denn, daß der S. unvorsichtigerweise die Opposition auf der sechsten Linie verließe, wodurch ich das Paßagefeld E5 und den Bauer, vielleicht auch die Parthie, gewinnen würde, welches der Gegner nur dadurch vermeiden könnte, daß er sich im Augenblicke des Schlagens auf D7 mir wieder entgegensetzte.

### 9. Stellung.

W. K. G1 — B. D4.
S. K. G8 — B. D5.

Wer den Nachzug hat, wird Bauer und Spiel verlieren, wenn er nicht, um es remis zu machen, die obengegebenen Regeln befolgt. Wenn z. B. der S. anzieht, so muß ich meinen König in die entfernte Opposition bringen, um auf der dritten Linie mich ihm entgegenstellen zu können.

### 10. Stellung.

W. K. D8 — B. D4.
S. K. D1 — B. D5.

Diese bedarf keiner Erklärung. Da die Könige im Rücken der feindlichen Bauern stehn, so wird Der gewinnen, der zuerst zieht.

### 11. Stellung.

W. K. F4 — B. C4; D5.
S. K. A6 — B. C5; D6.

Wer hier sich auf die Vertheidigung seiner Bauern einschränkt, wird verlieren, weil der Angreifende Zwey Zugangsfelder mehr hat, als der Vertheidiger, nemlich C6 und E6. Die Felder C7, D7 und E7 sind Beyden zugänglich. Bey solchen Lagen muß man daher eben so schnell angreifen, als der Gegner, und den eigenen Bauer gleichfalls in die Dame führen. — Indessen wenn Ich jetzt den Zug hätte, so würde ich doch gewinnen, weil mein Bauer einen Schritt näher

zur Dame steht; wenn Er aber den Zug hat, so werden wir zugleich in die Dame gelangen und die Parthie bleibt unentschieden.

Jezt werden wir nun mehrerem Erfolge den oben (§. 30.) unterbrochenen Unterricht über die Art, wie ein König seine Bauern gegen den feindlichen König beschützen kann, fortsetzen können.

Gesetzt der S. Bauer steht auf E5, und sein König

1. auf G6, so wird mein König, wenn er den Zug hat, den feindlichen Bauer aufhalten und das Spiel pat machen, sobald er sich nur auf Einem der folgenden Felder befindet:
   C1, C2 ꝛc. bis C4; D1 bis D3; E1 bis E4; F1 bis F3; G1 bis G4; H1 bis H4;
2. auf F5, so geschieht dasselbe von folgenden Feldern:
   D1 bis D3; E1 bis E3; F1 bis F3; G1 bis G3;
3. auf E4, so sind es folgende Felder:
   D1; D2; E1; F1; F2.

Steht mein König aber auf irgend einem andern Felde, so ist er es nicht im Stande.

Wenn z. B. mein König auf E1 und der S. König auf E3 und dessen Bauer entweder auf D5, oder D3, steht: so werde ich, wenn ich den Zug habe, in beyden Fällen den Bauer nicht aufzuhalten vermögen, ob ich mich gleich in der Opposition befinde; — bey der ersten in einer positiven, und bey der zweyten in einer negativen Opposition.

Aber nicht dem Könige, sondern dem Bauer muß ich mich opponiren. Z. B. mein König stehe auf D3, des S. Bauer auf D5 und dessen König auf C5, oder D6. Wenn ich den Zug habe, so kann mich der S. von dem Zugangsfelde seines Bauers in die Dame nicht vertreiben; geht er zurück, so gehe ich vor; tritt er zur Seite, so stelle ich mich ihm entgegen.

Dies hat indessen Ausnahmen. z. B.

W. K. E1.
S. K. C3 — B. D3.

Ich kann mich jezt dem Bauer entgegenstellen und K. E1-D1 ziehn. Aber vergeblich. Denn er zieht sogleich D3-D2; zwingt mich auf E2 zu weichen, und bringt durch K. C3-C2 den Bauer ungehindert zur Dame.

Die Opposition des Bauers macht es also nicht aus; vielmehr würde die Regel heißen:

Wenn ich das dritte Feld unter dem feindlichen Bauer erreichen kann, ohne daß sich der feindliche König mir entgegenstellen kann, so gelangt der Bauer nicht zur Dame. Habe ich daher das genannte Feld einmal besetzt, so bedarf es nichts weiter, als meinen König immer sorgfältig dem feindlichen König, oder Bauer, gegenüber zu halten.

Wenn endlich der Bauer sich auf einer Thurmlinie befindet, so bedarf es so vieler Umstände nicht. Denn kann ich nur irgend ein Feld unter dem Bauer erreichen, so halte ich ihn sicher auf, und schlage ihn entweder, oder ich werde pat.

Z. B. mein König stehe auf A1 und des S. K. auf B3: so tritt Ersteres ein, wenn sein Bauer auf A3, und Lezteres, wenn er auf A2 steht.

## 34.

### Ein Doppelbauer und König gegen den König.

Der Erste wird mit Gewalt siegen, z. B.

1. Stellung.

W. K. E6 — B. D4; D7.
S. K. D8.

Wenn ich den Zug habe, so brauche ich nur D4-D5 zu ziehen; der S. sieht sich gezwungen, mit dem Könige zu weichen und seine Stellung zu verlassen, wodurch mir der Eintritt in die Dame geöffnet wird; es müßte denn seyn, daß mein hinterer Bauer schon auf D5 stünde. In diesem Falle würde mir der Zug D5-D6 nichts helfen. Denn der S. wäre pat.

Uebrigens würde jeder andere Bauer, oder Officier, mir dieselben Dienste leisten, den feindlichen König zum Zuge zu zwingen.

2. Stellung.

W. K. E6 — S. B3 — B. D7.
S. K. D8 — B. A2.

3. Stellung.

W. K. E6 — B. D7; H2; H4.
S. K. D8 — B. H5.

In beyden Stellungen wird es mir, wenn ich den Zug habe, leicht werden, das entscheidende Feld E7 zu gewinnen: in der Ersten durch S. B3-A1; in der Zweyten durch H2-H3.

II.

# Spielanfänge.

Nach E. Stein und dem Italienischen Ungenannten.

# Vorerinnerung.

Regelmäßige Spieleröffnungen sind folgende Vier:

1. Beyde ziehen in den beyden ersten Zügen den Königsbauer Zwey Schritt und den Königsläufer;
2. Beyde ziehen den Königsbauer und der Erste den Königsläufer; der Zweyte thut einen andern Zug;
3. Beyde ziehen den Königsbauer, und der Erste den Königsspringer;
4. Der Zug des Gambits des Königs und der Königin.

Unregelmäßig sind alle übrigen Eröffnungen.

---

Von den Regelmäßigen siehe

erſten Fall : Spiel 1 - 4. 14 - 16.
zweyten = : = 5. 6. 17.
dritten = : = 7. 18 - 28.
vierten = : = 8. 9. 11. 12.

Von den Unregelmäßigen: Spiel 10. 13. 29 - 31.

## II.

# Spielanfänge.

## A. Nach E. Stein.

### 1. Spiel.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1. E2 - E4 | E7 - E5 |

Mit diesem Zuge eröffnet man das Spiel am besten, weil dadurch zwey Hauptsteine, die Königin und der Königsläufer, frey werden, ohne doch den König bloszustellen.

Andere, außer dem ersten weniger gute, Eröffnungszüge

im ersten Zuge:

D2 - D4, s. 11. 12. 31. Sp.
F2 - F4, s. 13. Sp.
C2 - C4, s. 87. Sp.
G2 - G4, s. 13. Sp. Anm.
B2 - B4, = =
A2 - A4, = =
H2 - H4, = =
Sr. G1 - F3, = =
S. B1 - C3, = =

im Gegenzuge:

B7 - B6, s. 10. Spiel.
D7 - D5, s. 29. Sp.
E7 - E6, s. 30. Sp.
D7 - D6, s. 90. Sp.
C7 - C5, s. 104. Sp.

2. Lr. F1 - C4

Dieser Zug ist darum gut, weil ich dadurch keinem andern Steine den Weg versperre, und zugleich den Läufer zum Angriff ausrücken lasse. Man muß ihn, so viel als möglich, auf diesem Platze, oder doch in dieser Richtung, zu erhalten suchen.

Andere Züge:

Sr. G1 - F3, s. 7. Sp.
F2 - F4, s. 8. Sp.
C2 - C4, s. 88. Sp.

C2 - C3, s. 74. Sp.
D2 - D3, s. 91. Sp.
Lr. F8 - C5

Hätte er statt dessen C7 - C6 gezogen, um hernach D7 - D5 ziehen zu können, so müßte ich nun D2 - D4 dagegen ziehn. Siehe 101. Spiel.

Oder zieht er statt dessen
Sr. G8 - F6, so s. 5. Sp.
F7 - F5, so s. 6. Sp.
C7 - C5, so s. 94. Sp.

3. C2 - C3

Durch diesen Zug decke ich meinen folgenden, womit ich seinen Königsbauer angreife, und durch Verwechselung derselben zwey Bauern auf der Mitte bekomme; — erhalte mir einen oft nöthigen Zufluchtsort für meinen Läufer C4; — und nöthige endlich den Gegner, blos vertheidigungsweise zu gehen, und sein Spiel nicht nach Willkühr zu öffnen.

Durch D2 - D3 öffne ich mein Spiel zwar auch, indem Königin und Läufer frey werden, und der Springer B1 einen Ort zum Ausrücken mehr bekommt. Aber dieser Zug ist nicht so gut. S. 2. Spiel.

Noch gehören hieher, als übliche Züge:
D. D1 - E2, s. 3. Spiel.
D. D1 - H5, s. 4. u. 16 Sp.
D2 - D4, s. 15 Sp.

[C7 - C6]

Hätte er hier, um D2 - D4 zu verhüten, und zugleich schon mit dem Mat auf F2 zu drohen, D. D8 - F6 gezogen: so würde er nicht nur mehrere Tempo's verlieren, indem er seinen Sr. G8 und den Bauer F7 einsperrt, sondern auch durch diesen scheinbarstarken Angriffszug in eine üble Lage kommen. Siehe Veränderung.

Noch sind hier als Gegenzüge zu bemerken:
D. D8 - G5, s. 14. Spiel.
Sr. G8 - F6, s. 14. II.
D. D8 - E7, s. 95. Sp.
D. D8 - H4, s. 99. I.
S. B8 - C6, s. 92. Sp.

4. D2 - D4 D7 - D5

Durch E5 - D4† hätte er das Spiel sehr bald verloren. Denn ich würde sogleich mit Lr. C4 - F7†* geschlagen, und, wenn er mit K. E8 - F7† wiedergeschlagen hätte, durch D. D1 - H5* nicht nur seinen Läufer C5 erobert, sondern auch eine viel bessere Stellung erhalten haben.

5. E4 - D5†

Ich hätte auch D4 - C5† ziehen, und nach seinem Gegenzug D5 - C4† die Königinnen wechseln, und dem Gegner dadurch das Rochiren vereiteln können. Indessen ist das Rochiren von keinem sonderlichen

Gewicht mehr, wenn erst die Königinnen aus dem Spiele sind.

E5 - D4†

Nicht aber C6 - D5†. Denn er würde durch Lr. C4 - B5* seinen Läufer eingebüßt haben.

6. D5 - C6† D. D8 - E7*

Durch S. B8 - C6† wäre er in dieselbe Lage gekommen, die oben beym 4. Zuge bemerkt ist. Wenn er alsdann mit K. E8-F7† nicht hätte schlagen wollen, so würde ich sogleich mit Lr. F7-G8† schlagen, um nicht mit der Rettung dieses Läufers unnöthige Zeit zu verlieren.

7. Sr. G1 - E2 S. B8 - C6†

8. K. rochirt

Jetzt ist der günstigste Zeitpunct zum Rochiren, weil ich dadurch ein Tempo zum Angriff des Bauers D4 gewinne.

L. C8 - G4

9. B2 - B4

Sehr übel hätte ich F2 - F3 gezogen. Denn er würde durch D4 - D3 mir ein aufgedecktes Schach gegeben haben, dem man sich nie aussetzen muß.

Lr. C5 - B6

10. H2 - H3 L. G4 - E2†

11. Lr. C4 - E2† K. rochirt

12. L. C1 - F4

Um dem Gegner ein Tempo abzugewinnen, das er durch seine Vertheidigung gegen meinen Zug Lr. E2 - G4* verlieren muß, wodurch ich zugleich Gelegenheit bekomme, meine Bauern auf dem linken Flügel zu decken.

F7 - F5

13. Lr. E2 - D3

Nun muß ich die Bauern des linken Flügels vereinigt vorrücken.

---

## Veränderung.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 3. - - | D. D8 - F6 |

4. Sr. G1 - F3

Dieser Zug sperrt zwar meinen Bauer F2 ein. Aber ich muß ihn jezt thun, weil ich dadurch nicht nur den Hauptplan des Gegners vereitle, sondern auch einen Stein mehr in Thätigkeit setze und mir die Freyheit zu dem Zuge D2 - D4 erzwinge.

D7 - D6

Um hernach durch L. C8 - G4 meinen Springer gefangen zu halten. Besser hätte er S. B8-C6 gezogen, um meinen folgenden Zug zu verhindern.

5. D2 - D4

Man muß zwar nicht leicht zugeben, daß der feindliche Läufer eine solche Stellung, wie im folgenden 6. Zuge, bekomme, und den Springer einsperre, und daher sogleich H2 - H3 ziehn. Hier ist aber zuvörderst die Gelegenheit, D2 - D4 zu ziehen, nicht aus den Händen zu geben.

Lr. C5-B6

Wenn er statt dessen mit E5-D4† schlägt, so sind die folgenden Züge:

6. C3-D4† Lr. C5-B4*
7. L. C1-D2 Lr. B4-D2†
8. S. B1-D2† L. C8-G4
9. H2-H3

6. K. rochirt

Durch diesen Zug scheine ich ohne Noth ein Tempo zu verlieren. Aber eine Lage, wie die gegenwärtige, erfordert dies zuweilen. Denn ich muß glauben, den Gegner abhalten zu können, nach G8 zu rochiren, da ihm seine Stellung nicht, oder doch erst nach mehreren Zügen, erlauben wird, nach der andern Seite zu rochiren.

Hätte ich statt dessen L. C1-G5 auf seine Königin gezogen, so würde ich durch seinen Gegenzug D. F6-G6 einen Bauer verloren haben.

L. C8-G4

7. D4-E5†

Zöge ich jetzt L. C1-G5, so würde ich dem Gegner Zeit lassen, sein Spiel freyer zu ordnen.

D6-E5†

Ein sehr schlechter Zug wäre L. G4-F3† gewesen. Denn ich würde E5-F6† gezogen, und, wenn er nun L. F3-D1† geschlagen hätte, durch F6-G7† und dann durch G7-H8† einen Thurm erobert und eine Königin wieder bekommen haben.

8. L. C1-G5 D. F6-D6

Schlüge er jetzt mit L. G4-F3†, so würde ich durch D. D1-A4* seine Königin erobern.

9. D. D1-B3 L. G4-E6

Auch jetzt würde er durch L. G4-F3† meinen Gegenzug Lr. C4-F7†* veranlaßt u. hinterher seinen Läufer eingebüßt haben.

10. Tr. F1-D1 L. E6-C4†

Denn er kann sonst seine Königin nicht zurückziehn, ohne mat zu werden.

11. Tr. D1-D6†

Diesen Verlust der Königin hätte der S. zwar vermeiden können, wenn er vorher Lr. B6-D4 gezogen hätte; aber das Spiel hätte er doch verloren.

C7-D6†

12. D. B3-C4† S. B8-D7

Ob der S. gleich vom 3. Zuge an ziemlich regelmäßig gespielt hat, so war doch doch dieser 3. Zug selbst für ihn in der Folge unausweichlich nachtheilig.

# 2. Spiel.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1. E2 - E4 | E7 - E5 |
| 2. Lr. F1 - C4 | Lr. F8 - C5 |
| 3. D2 - D3 | D7 - D6 |
| 4. D. D1 - E2 | |

Hier steht die Königin zur Vertheidigung ihrer Bauern sehr gut. Aber im Allgemeinen muß man sich hüten, die Königin vor den König zu stellen, weil der Gegner nach dem Rochiren leicht Gelegenheit findet, durch die Aufopferung seines Königsbauers, die Königin in dieser Stellung mit seinem Thurm anzugreifen.

D. D8 - E7

Es sind hier mehrere gleiche Züge von beyden Theilen aufgestellt, weil dies am lehrreichsten zu seyn scheint.

5. L. C1 - E3

Weil ich theils keinen andern Stein ziehn kann, ohne einige von den übrigen im Fortrücken zu behindern; theils mich des feindlichen Läufers C5 entledigen will, dessen Richtung mir sehr nachtheilig ist, wenn ich nach G1 rochire.

Lr. C5 - E3†

Er schlägt, weil es vortheilhaft ist, zuerst zu schlagen, indem er dadurch ein Tempo gewinnt, und jezt keine Gelegenheit hat, einen entscheidenden Zug thun zu können.

6. D. E2 - E3†

Nicht aber F2 - E3†, um nicht einen Doppelbauer zu bekommen, wiewohl ein solcher auf der Mitte nicht immer nachtheilig ist.

L. C8 - E6

7. S. B1 - D2

Diesen Zug thue ich lieber, als Lr. C4 - E6†, weil ich dadurch einen Stein mehr ins Spiel bringe; meinen Läufer decke und dennoch ein Tempo gewinne. Im 5. Zuge konnte ich ihn nicht thun, ohne den Läufer C1 zu versperren.

C7 - C6

8. Lr. C4 - E6† D. E7 - E6†

9. F2 - F4

Um den Bauer E5 anzugreifen. Diesen Angriffszug zuerst zu thun, ist, wie die Folge lehrt, sehr gut.

D. E6 - G4

Um Zwey Bauern zugleich anzugreifen, und dadurch ein Tempo zu gewinnen. Sonst ist es aber nicht rathsam, beym Anfang eines Spiels mit seiner Königin ins feindliche Spiel einzudringen.

10. F4 - E5† D6 - E5†

Hätte er dafür mit D. G4 - G2† geschlagen, so würde ich mit D. E3 - F3 den Umtausch der Königinnen bewirken und den Vor-

theil erhalten, zwey Seitenbauern gegen seine zwey Mittelbauern verwechselt zu haben.

11. Sr. G1 - F3 F7 - F6

Wenn er jetzt mit D. G4 - G2† geschlagen hätte, so würde ich mit Tr. H1 - G1 seine Königin angreifen und gute Gelegenheit bekommen, mit diesem Thurm in sein Spiel einzudringen.

12. K. roch. - C1 S. B8 - D7

In dieser Stellung bin ich in dem Vortheil, den Zug und einen Stein mehr zu haben. Außerdem kann der Gegner, auch wenn ich ihm Zeit dazu lasse, erst nach 3 Zügen rochiren und mein Angriff kann schon im 3. Zuge geschehn. — Ich muß nun, wenn er nach G8 rochirt, meine Bauern dieses Flügels vorrücken, um seinen König zu entblößen.

Wenn er aber nach C8 rochirt, so steht mein Spiel zum Angriff schon gut und mein Springer D2 muß vordringen. Denn ein Springer, der auf irgend einem Felde unnütz steht, muß auf dem kürzesten Wege, um kein Tempo zu verlieren, in Wirksamkeit gesetzt werden.

Noch eine andere Angriffsart bliebe mir übrig, nemlich eine Oeffnung in der Mitte zu machen, dadurch den König anzugreifen und ihn am Rochiren zu behindern.

---

## 3. Spiel.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1. E2 - E4 | E7 - E5 |
| 2. Lr. F1 - C4 | Lr. F8 - C5 |
| 3. D. D1 - E2 | |

Um hernach durch Lr. C4 - F7†* und dann durch D. E2 - C4* einen Bauer zu erobern, und den Gegner am Rochiren zu behindern. Allein es ist nicht rathsam, den Angriff im Anfange zu übereilen, bevor nicht die übrigen Steine zur Unterstützung und Fortsetzung desselben vorgerückt sind; selbst wenn auch ein augenblicklicher Vortheil daraus erwüchse.

D7 - D6

Die Vertheidigung mit diesem Bauer ist darum gut, weil dadurch die übrigen Steine im Vorrücken nicht gehindert werden.

4. B2 - B4

Diesen Bauer opfere ich auf,

um seinen Bauer F7 wieder zu erhalten, indem ich davon Vortheil zu sehen glaube. Siehe vorletzte Anm.

Lr. C5 - B4†

Er nimmt ihn, um nicht durch den Rückzug des Läufers ein Tempo zu verlieren.

5. Lr. C4 - F7†* K. E8 - F7†
6. D. E2 - C4* L. C8 - E6
7. D. C4 - B4† S. B8 - A6

Er überläßt mir den Bauer B7, weil er durch die Vertheidigung desselben ein Tempo verloren hätte, statt daß er jezt durch das Ausrücken des Springers eins gewinnt und dadurch in der Folge den gegenwärtigen Verlust ersetzt.

8. D. B4 - B7† S. A6 - C5
9. D. B7 - B4

Durch D. B7 - C6 würde ich seinen Gegenzug Sr. G8 - E7 veranlassen, womit er ein Tempo gewinnen würde, indeß ich doch den Bauer E4 verlöre.

A7 - A5
10. D. B4 - C3 S. C5 - E4†
11. D. C3 - E3 Sr. G8 - F6
12. D2 - D3 S. E4 - C5

Die Stellung des S. ist besser. Seine Steine sind frey und wirksam; die meinigen dagegen sind, als Folge meines voreiligen Angriffs, eingesperrt. Ueberdies hat er den großen Vortheil, daß er nun Zeit behält, seine Thürme auf einer der offenen Linien zu verdoppeln.

---

# 4. Spiel.

Dieses Spiel ist zugleich ein Beyspiel einer, für einen nicht starken Spieler, schweren Vertheidigung gegen den Zug.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1. E2 - E4 | E7 - E5 |
| 2. Lr. F1 - C4 | Lr. F8 - C5 |
| 3. D. D1 - H5 | D. D8 - E7 |

Man sieht leicht, warum er lieber so, als D. D8 - F6, zieht, welches seine einzigen Vertheidigungszüge sind.

4. Sr. G1 - F3 [D7 - D6]

Oder eben so gut S. B8 - C6. Siehe Veränderung.

5. Sr. F3 - G5 Sr. G8 - H6

Er hätte auch G7 - G6 ziehn können. Die Folge wäre:

6. Lr. C4 - F7†* D. E7 - F7†
7. Sr. G5 - F7† G6 - H5†

8. Sr. F7 - H8†,

worauf er ungehindert seinen König heranrücken, diesen Springer erobern und Vortheil haben würde.

6. S. B1 - C3 C7 - C6

7. D2 - D3 S. B8 - D7

Durch L. C8 - G4 hätte er einen Bauer eingebüßt.

8. L. C1 - D2

Wenn ich L. C1 - E3 ziehe, so schlägt er ihn mit dem Läufer und spielt, wie oben; — ziehe ich aber meine Königin zurück, wie ich hernach wirklich thue, so muß er S. D7 - B6 ziehn.

S. D7 - F6

9. D. H5 - E2

Hätte ich hier D. H5 - H4 gezogen, so würde er durch S. F6 - G4 mehrere Tempo's gewonnen haben.

L. C8 - E6

Es ist immer rathsam, dem feindlichen Königsläufer den Läufer seiner Königin entgegen zu stellen.

10. Lr. C4 - E6† F7 - E6†

11. S. C3 - A4 S. F6 - D7

Um nicht einen andern Doppelbauer zu bekommen, welcher nicht so gleichgültig seyn würde, als einer in der Mitte.

12. S. A4 - C5† S. D7 - C5†

In dieser Stellung habe ich keinen nahmhaften Vortheil.

## Veränderung.

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 4. | - - | S. B8 - C6 |
| 5. | Sr. F3 - G5 | Sr. G8 - H6 |
| 6. | K. rochirt | |

Wenn ich jezt nicht rochirte, so müßte er sogleich Lr. C5 - F2†* ziehn, um alsdann durch D. E7 - C5* einen Bauer und eine bessere Stellung zu gewinnen.

S. C6 - D4

Als Folge meines übereilten Angriffs kann ich nur dadurch mich vertheidigen, daß ich meine Steine mir selbst versperre, wenn ich nicht einen Bauer verlieren, oder verdoppeln, will.

7. Lr. C4 - D3

Hätte ich S. B1 - C3 gezogen, so müßte er nicht eher S. D4 - C2† ziehn, ehe er nicht C7 - C6 gezogen hätte.

D7 - D6

8. C2 - C3 L. C8 - G4

9. D. H5 - H4 S. D4 - E6

10. H2 - H3 L. G4 - H3†

Auch könnte er statt dessen mit S. E6 - G5† schlagen, und, wenn ich dann mit H3 - G4† wieder schlüge, durch S. G5 - F3†* meine Königin erobern.

11. G2 - H3† S. E6 - G5†

12. K. G1 - G2 F7 - F6

13. Lr. D3 - E2 S. G5 - F7

Außer dem Vortheil eines Bauers sind seine Steine frey, und können auf der Seite des Königs den Angriff machen.

# 5. Spiel.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1. E2-E4 | E7-E5 |
| 2. Lr. F1-C4 | Sr. G8-F6 |

Nach der allgemeinen Regel sollte dieser Zug nicht eher geschehen, als bis der Bauer F7 vorgerückt ist. Aber da der S. den Zug nicht hat, so kann dies ihm nicht schaden, wenn er nur hinterher regelmäßig spielt. Denn er will dadurch verhindern, daß meine Bauern sich auf der Mitte festsetzen.

3. [D2-D4]

Dies ist kein guter Gegenzug. Er wird hier nur um deswillen gethan, um einige angenehme und nützliche Züge zu bemerken, welche er zur Folge hat. —

Wenn ich statt dessen, um meinen Bauer E4 zu decken und mein Spiel zu öffnen, D2-D3 ziehe, so siehe I.; — Oder D. D1-E2, um seinen Zug D7-D5 und den Tausch meines Bauers E4 zu verhüten, wogegen er aber ein Tempo gewinnt, und einen seiner Officiers in Wirksamkeit setzt: so siehe II. Veränderung.

Sr. F6-E4†

Besser hätte er dafür mit E5-D4† geschlagen. Ich konnte diesen Bauer nur durch D. D1-D4† wiederschlagen, und verlor den Zug, wenn ich die Königin nach seinem Gegenzuge S. B8-C6 zurückziehen mußte.

4. D4-E5† Lr. F8-C5
5. D. D1-D5

Jezt ist der Zeitpunct, die Vertheidigung durch einen sehr starken Angriff zu machen.

Lr. C5-F2†*
6. K. E1-F1 D. D8-H4
7. D. D5-F7†* K. E8-D8
8. Sr. G1-F3 Sr. E4-G3*
9. K. F1-F2† Sr. G3-H1†*
10. K. F2-G1 D. H4-F2*
11. K. G1-H1† C7-C6

Um seinem sehr eingeschlossenen König einen Zufluchtsort zu öffnen.

12. D. F7-G7† Tr. H8-E8

Meine Lage ist jezt besser. Dies ist die Folge seines 3. Zuges, und seines zu heftigen und unvorbereiteten Angriffs.

## I. Veränderung.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 3. D2-D3 | D7-D5 |

Es zwingt mich zu dem Wechsel der Mittelbauern. Wer den Zug nicht hat, und seine Bauern auf

der Mitte nicht festsetzen kann, muß dies Festsetzen wenigstens dem Gegner zu verhindern suchen.

4. E4-D5†

Durch das Wegziehn des Läufers würde ich veranlaßt haben, daß der S. meinen Bauer geschlagen, und nach dem Umtausch der Königinnen einen Bauer gewonnen hätte.

Sr. F6-D5†

5. D. D1-E2

Um den Bauer E5 anzugreifen, dessen Vertheidigung sein Spiel in Unordnung bringen wird.

F7-F6

Dieser Bauer dient zur Reserve und wird selten nur Einen Schritt vorgerückt. Hier aber ist es sehr recht, weil der S. dadurch sich gut vertheidigt, ohne seine Steine einzusperren.

6. F2-F4

Diesen Bauer ziehe ich lieber, als den Bauer D3, um die 4 Bauern des linken Flügels zu erhalten. Indessen würde ich auch dadurch einen Doppelbauer ihm gemacht, oder einen Bauer gewonnen, haben.

S. B8-C6

Durch D. D8-D6 würde er seinen Läufer F8 nur eingesperrt haben.

7. Sr. G1-F3 L. C8-G4

8. D. E2-E4 Sr. D5-B6

Zum Angriff auf meinen Läufer, der ihm in seiner Richtung auf seinen König hinderlich ist. Doch hätte er ihn besser auf B4 gezogen, zum Angriff auf den Bauer C2. Denn wenn ich diesen durch S. B1-A3 gedeckt hätte, so würde er dann durch F6-F5 den Rückzug meiner Königin erzwungen, und den Zug gewonnen haben.

9. F4-E5† L. G4-F3†

Hätte er mit Sr. B6-C4† geschlagen, so würde ich durch E5-F6†* den Läufer wieder erbeuten, und einen Bauer zum Vortheil haben.

10. G2-F3† F6-E5†

11. Lr. C4-B5 D. D8-D5

Um den Tausch der Königinnen zu bewirken, weil er sonst einen Bauer verlöre. Wenn der Angriff des Gegners sehr heftig ist, so ist dieser Umtausch für den Vertheidiger vortheilhaft.

12. Lr. B5-C6†* B7-C6†

13. S. B1-C3

Durch das Schlagen seiner Königin hätte ich seine Mittelbauern nur vereinigt.

D. D5-E6

Ich stehe besser, weil der S. einen verdoppelten und einen getrennten Bauer hat.

## II. Veränderung.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 3. D. D1 - E2 | Lr. F8 - C5 |
| 4. D2 - D3 | |

Der Zug Lr. C4 - F7†* wäre hier nicht gut gewesen. Denn der S. würde ihn mit dem Könige genommen, und, wenn ich nun D. E2 - C4* gezogen hätte, D7 - D5 vorgerückt, und nachher, wenn ich auch gleich seinen Läufer nehme, meinen Bauer E4 mit seinem Springer geraubt, und seinen Bauer und eine bessere Stellung erobert haben.

K. rochirt

Dieser Zug ist gegen die Regel und wirklich schlecht, wie unten gezeigt werden wird. Er will sich dadurch in eine Lage setzen, die mich sogleich zum Rochiren zwingen, oder mein Rochiren ganz verhindern soll.

5. L. C1 - G5

Hätte ich F2 - F4 statt dessen gezogen, ein Zug, der nur gegen einen schwächern Gegner rathsam ist, so müßte er E5 - F4† und dann D7 - D5 ziehn.

S. B8 - C6

Er spielt seine beyden Springer gegen die allgemeine Regel. Ich werde verhindern können, daß sie in mein Spiel eindringen, wenn ich die Bauern der Läufer vorrücke.

6. C2 - C3 D7 - D6

7. S. B1 - D2

Um das Rochiren nach C1, sobald es die Umstände erfordern, einzuleiten. Dies ist eine nützliche und oft nöthige Vorsicht.

H7 - H6

Man darf den Springer vom feindlichen Läufer nie gefangen halten lassen. Hier hatte er aber zu früh rochirt, und wollte keinen Bauer vorrücken, um meinen Angriff auf seinen König nicht selbst zu unterstützen.

8. L. [G5 - H4]

In der Regel ist es besser, Officier um Officier zu schlagen, als durch das Wegziehen desselben ein Tempo zu verlieren. Hier aber halte ich seinen Springer gefangen, und er kann ihn nicht schlagen lassen, ohne seinen König zu entblößen. Daher ziehe ich den Läufer zurück, und in diesem Fall ohne Schaden, weil der Gegner gegen die allgemeine Regel gehandelt hat. —

Wenn ich aber lieber mit L. G5 - F6† schlagen, als durch L. G5 - E3 seinen Läufer vertreiben will, da lezterer ohnehin mir nicht nachtheilich werden kann, sobald ich, wie ich vorhabe, nach C1 hin rochire: so siehe III. Veränderung.

L. C8 - E6

9. Lr. C4 - B3

Auf diesem Felde will ich mir meinen Läufer nicht nehmen lassen, weil ich mit S. D2 - B3† wiedernehmen und dadurch das Vorrücken seines Bauers D6 erleichtern müßte. Wird er mir aber auf B3 geschlagen, so kann der S. den Bauer nicht vorrücken, ohne seinen Läufer C5 in Gefahr zu setzen.

L. E6 - B3†

Hätte er statt dessen D6 - D5 gezogen, so würde ich mit L. H4 - F6† schlagen, und er müßte entweder seinen König entblößen, oder den Bauer der Königin verlieren. —

Oder hätte er S. C6 - A5 gezogen, so würde ich mit Lr. B3 - E6† geschlagen und hernach durch B2 - B4 einen Stein gewonnen haben.

10. S. D2 - B3† Lr. C5 - B6

Um nicht einen Doppelbauer zu bekommen.

11. G2 - G4

So wenig dieser Zug dem ersten Anblick nach nützlich scheint, so ist er doch sehr nothwendig, um meinem Läufer H4 einen Rückzug zu sichern, ohne einen andern Stein dadurch einzusperren.

G7 - G5

12. L. H4 - G3 D. D8 - D7

Ich muß nun F2 - F3 und H2 - H4 ziehn und mache dadurch einen mächtigen Angriff auf den feindlichen König.

---

## III. Veränderung. (II.)

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 8. L. G5 - F6† | D. D8 - F6† |

9. Sr. G1 - H3

Dieser Platz auf der Thurmlinie ist kein guter Stand für einen Springer, weil er daselbst nur die halbe Wirksamkeit für den Angriff und die Vertheidigung hat. In diesem Fall will ich ihn aber auf diesem Felde rauben lassen, um dagegen seinen Läufer wieder zu erobern.

L. C8 - H3†

10. G2 - H3†

Der Doppelbauer ist ein geringerer Nachtheil, als der Vortheil einer Oeffnung gegen den feindlichen König, um dadurch nach dem Rochiren anzugreifen.

D. F6 - H4

11. D. E2 - F3 S. C6 - A5

Um meinen Läufer aus seiner gefährlichen Stellung zu vertreiben.

12. Tr. H1 - G1

Statt den Läufer zu retten, verliere ich lieber keine Zeit, meinen Angriff zu unterstützen.

S. A5 - C4†

13. S. D2 - C4† F7 - F5

Er opfert diesen Bauer auf, um meinem Angriff auszuweichen.

---

# 6. Spiel.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1. E2 - E4 | E7 - F5 |
| 2. Lr. F1 - C4 | F7 - F5 |

Gegen einen schwächern Gegner kann man wohl diesen Zug, welcher zugleich ein Gambitzug ist, machen.

3. Lr. C4 - G8†

Dies ist fast immer ein entscheidender Zug.

Tr. H8 - G8†

4. D. [D1 - H5*]

Besser E4 - F5†. Siehe Veränderung.

G7 - G6

5. D. H5 - H7† Tr. G8 - G7

6. D. H7 - H3

Durch D. H7 - H8 hätte ich die Königin von meinem Spiele zu weit entfernt.

F5 - E4†

7. D. H3 - E3 D7 - D5

8. D2 - D4

Ich habe kein anderes Mittel, mein Spiel zu öffnen. Zöge ich D2 - D3, so müßte er ihn ebenfalls schlagen.

E4 - D3†

Dieser Zug entsteht der Regel (Seite 31. N. 10.) zufolge, daß ein Bauer, der einem feindlichen Bauer so vorbeygezogen wird, daß er von demselben geschlagen werden könnte, von diesem nach Willkühr genommen werden kann. Er nimmt aber mit diesem lieber, als mit E5, weil die vierte Reihe für die Bauern die vortheilhaftesten Plätze hat.

9. D. E3 - D3†

Mit D. E3 - E5†* hätte ich die Königin verloren, wenn er Tr. G7 - E7 zöge.

C7 - C6

Um dem Zuge D. E3 - B5* auszuweichen, im Fall ich meinen Läufer C1 vorrücken wollte.

10. L. C1 - H6

Ich gewinne ein Tempo, indem ich einen Stein in Thätigkeit setze und damit zugleich angreife.

L. C8 - F5

Da er mit seiner Königin keinen Angriffspunct hat, so benutzt er die Gelegenheit, ebenfalls ein Tempo zu gewinnen, indem er die meinige angreift.

11. D. D3 - E3 Tr. G7 - F7

12. L. H6 - F8† K. E8 - F8†

Die lezten Züge von beyden Seiten hatten auch die Absicht, ein Tempo zu gewinnen.

Er muß sich nun hüten, keinen Mittelbauer, besonders nicht D5, ohne dringende Noth vorzurücken.

## Veränderung.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 4. E4-F5† | D. D8-F6 |
| 5. D. D1-H5* | |

Um nicht während der Unterstützung des Bauers F5 Zeit zu verlieren.

G7-G6

6. F5-G6†

Zöge ich D. H5-H7†, so würde er mir durch Tr. G8-G7 ein Tempo abgewinnen und dann durch G6-F5† seine Bauern wieder vereinigen.

H7-G6†

7. D. H5-F3

Da ich nun einen Bauer mehr habe, so biete ich den Umtausch der Königinnen an, um dann durch Sr. G1-F3 ein Tempo gewonnen zu haben.

D. F6-F5

Damit er, wenn ich sie hier schlage, seine Bauern vereinigen und auf die Mitte bringen könne, und zugleich meinen Bauer G2 durch den Thurm angreife; oder, wenn ich nicht schlage, durch diese Stellung meinem Bauer C2 drohe. Ich muß also in jedem Falle bey meiner Vertheidigung dagegen ein Tempo verlieren.

8. D2-D3

Um meinem Läufer C1 eine Oeffnung zu machen.

S. B8-C6

Da er nach G8 nicht rochiren kann, so thut er diesen Zug, womit er zugleich diesen Stein in Thätigkeit setzt.

9. L. C1-E3

Dies ist besser, als C2-C3, weil ich dadurch einen Officier mehr ins Spiel bringe.

D. F5-F3†

Um D7-D5 ziehn zu können.

Zöge er S. C6-B4, so würde ich durch S. B1-A3 ein Tempo gewonnen haben.

| | | |
|---|---|---|
| 10. Sr. G1-F3† | | D7-D5 |
| 11. S. B1-D2 | | S. C6-B4 |
| 12. K. roch.-C1 | | L. C8-G4 |

Dies ist besser, als S. B4-A2†*. Denn mein König hätte ihn vertrieben, und ich hätte dann mit Sr. F3-E5† eine bessere Lage erhalten.

Diese Stellung beweist, daß mein vierter Zug hier besser, als im Spiele selbst, war.

# 7. Spiel.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1. E2 - E4 | E7 - E5 |
| 2. Sr. G1 - F3 | D7 - D6 |

Durch diesen Zug sperrt er zwar seinen Läufer ein, allein wenn der, welcher den Zug hat, unregelmäßig, wie ich hier, zieht, so muß man seine Vertheidigung oft diesem Angriff unterordnen und danach einrichten. Denn hätte er hier F7 - F6 gezogen, so würde ich erst durch Sr. F3 - E5† meinen Springer aufgeopfert, aber dann durch D. D1 - H5* und D. H5 - E5†* sein Spiel zerstört haben. S. 123. Sp.

Außerdem gibt es noch folgende Gegenzüge:

Lr. F8 - C5, s. 26. Sp. I.
S. B8 - C6, s. 18 - 27. Sp.
Sr. G8 - F6, s. 76. Sp.
Lr. F8 - D6, s. 80. Sp.
D. D8 - F6, s. 121. Sp.

3. Lr. [F1 - C4]

Da ich einmal den 2. Zug so gethan hatte, so ist dieser weniger gut, als D2 - D4, welcher der beste in dieser Lage wäre. Siehe II. Veränderung.

F7 - F5

Ich mogte gespielt haben, wie ich wollte, so müßte er diesen Bauer zwey Schritte ziehn.

4. Lr. [C4 - G8†]

Um den Gegner am Rochiren zu hindern, wiewohl ich dadurch einen bessern Officier einbüße. — Oder D2 - D3. Siehe V. Veränderung.

Tr. H8 - G8†

5. C2 - C3

Dies ist ein guter Zug. Denn schlägt er nun mit F5 - E4†, so erobere ich durch D. D1 - A4* diesen Bauer wieder; — oder schlägt er nicht, so greife ich durch D. D1 - B3 seinen Thurm an.

F5 - E4†

6. D. D1 - A4* S. B8 - D7

Obgleich dadurch sein Läufer eingesperrt wird, so würde er doch durch jede andere Bedeckung des Königs ein Tempo verloren haben, da er jezt durch den folgenden Zug eins gewinnt.

7. D. A4 - E4† S. D7 - F6

Dies war der einzige Zug, die kritische Lage seines Spiels zu ändern.

8. D. E4 - C4

Um ihn zu verhindern, seinen Springer wegzuziehn, und seinen Läufer mit Vortheil ausrücken zu

lassen, wenn er den Thurm retten will.

C7 - C6

Durch D6 - D5 wären seine Bauern getrennt.

9. Sr. F3 - G5

Um entweder mit Sr. G5 - H7† zu schlagen; oder mit D. C4 - F7 Mat zu geben.

D6 - D5

10. D. C4 - E2 D. D8 - C7

Durch Lr. F8 - D6 würde er veranlaßt haben, daß ich Sr. G5 - H7†, und, nach seinem Gegenzuge S. F6 - H7†, D. E2 - E5†* gezogen und einen Officier wiedererobert hätte.

11. [D2 - D4]

Oder F2 - F4. Siehe I. Veränderung.

E5 - E4

12. K. rochirt H7 - H6

13. Sr. G5 - F3 Lr. F8 - D6

Um zu verhüten, daß ich nicht durch Sr. F3 - E5 in sein Spiel eindringe.

In dieser Lage muß er sobald als möglich seinen Läufer C8 vorrücken und rochiren.

---

## I. Veränderung.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 11. F2 - F4 | E5 - E4 |
| 12. D2 - D3 | |

Um seine Mittelbauern zu durchbrechen. Zöge ich dafür Sr. G5 - F3, so müßte er L. C8 - G4 ziehn, um mich abzuhalten, mit diesem Springer in sein Spiel einzudringen. Hätte ich dann mit H2 - H3 angegriffen, so würde er mit L. G4 - F3 schlagen und sogleich nach C8 rochiren.

L. C8 - G4

13. D. E2 - E3

Hätte ich statt dessen Sr. G5 - F3 zurückgezogen, so würde ich diesen Springer unausweichlich verloren haben, sobald er rochirt hätte.

K. rochirt

14. D3 - E4†

Zöge ich dafür D. E3 - A7†, so würde er H7 - H6 dagegen ziehn. Gäbe ich dann mit D. A7 - A8 Schach, so rückte er den König auf D7, schlüge dann meinen Springer und nachher den Bauer F4.

D5 - E4†

15. S. B1 - D2

Um T. D8 - D1* und den Verlust meines Thurms H1 zu verhüten. — Hätte ich statt dessen rochirt, so würde er eben so, wie oben, ziehn und darauf H7 - H6.

T. D8 - D3

16. D. E3 - A7† H7 - H6

Er hat ein gutes Spiel, ich mag ziehen, wie ich will.

---

## II. Veränderung.

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 3. | D2 - D4 | F7 - F5 |

Hier wäre L. C8 - G4 besser gewesen.

| | | |
|---|---|---|
| 4. | [D4 - E5†] | |

Nicht so gut wäre E4 - F5†. Siehe IV. Veränderung.

| | | |
|---|---|---|
| | | F5 - E4† |
| 5. | Sr. F3 - G5 | D6 - D5 |
| 6. | E5 - E6 | |

Dieser Zug ist sehr gut, und würde mir den Sieg verschaffen, wenn er nicht die folgenden Vertheidigungszüge thäte.

| | | |
|---|---|---|
| | | Sr. G8 - H6 |
| 7. | C2 - C4 | [D5 - D4] |

Gewöhnlich unterstützt man einen Mittelbauer durch einen andern Bauer. Aber in diesem Falle würde er nach dieser Regel meinem Angriffe nicht widerstanden haben. Siehe III. Veränderung.

| | | |
|---|---|---|
| 8. | Sr. G5 - E4† | |

Zöge ich dafür D. D1 - H5*, so würde er durch G7 - G6 nicht nicht nur sein Spiel wieder gut geordnet, sondern auch eine Gelegenheit gewonnen haben, seine Steine ausrücken zu lassen, wovon in diesem Augenblicke viel abhängt.

| | | |
|---|---|---|
| | | Lr. F8 - B4* |

Durch L. C8 - E6† würde er in eine üble Lage gerathen seyn, wenn ich dann L. C1 - H6† und D. D1 - H5* gezogen hätte.

| | | |
|---|---|---|
| 9. | L. C1 - D2 | |

Dies ist besser, als S. B1 - D2, weil ich, er mag nun den Läufer schlagen, oder den seinigen zurückziehn, ein Tempo gewinne, und weil er im andern Falle meinen Bauer E6 ohne Gefahr und mit Vortheil geschlagen hätte.

| | | |
|---|---|---|
| | | Lr. B4 - D2† |
| 10. | S. B1 - D2† | L. C8 - E6† |
| 11. | C4 - C5 | |

Um die Vereinigung seiner Bauern zu verhindern.

| | | |
|---|---|---|
| | | K. rochirt |
| 12. | B2 - B4 | B7 - B6 |

Wenn er mich verleiten kann, seinen Bauer B6 mit dem meinigen C5 zu schlagen, und diesen durch A7 wieder nimmt, so hat er den Vortheil der Stellung.

---

## III. Veränderung. (II.)

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 7. | - - | C7 - C6 |
| 8. | S. B1 - C3 | |

Durch D. D1 - H5* würde ich ein Tempo verloren und seine Stellung verstärkt haben.

| | | |
|---|---|---|
| | | Lr. F8 - C5 |

Mit Lr. F8 - E7 würde er nichts verbessert haben.

9. D. D1 - H5* K. E8 - F8
10. Sr. G5 - F7 D. D8 - E8

Die einzige Art, seinen Thurm zu retten.

11. C4 - D5†

Hätte ich statt dessen mit L. C1 - H6† geschlagen, so würde er mit L. C8 - E6† wiederschlagen, und auf alle Fälle den Springer, oder Thurm, verlieren. Die Folge wäre:

12. D. H5 - E5 D. E8 - F7†
13. L. H6 - G7†* D. F7 - G7†

womit nun der S. etwas besser steht.

C6 - D5†

12. D. H5 - D5† Sr. H6 - F7†

Zöge er hier L. C8 - E6†, so würde ich mit D. D5 - B7† schlagen.

---

## IV. Veränderung. (II.)

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 4. | E4 - F5† | E5 - E4 |
| 5. | Sr. F3 - G5 | L. C8 - F5† |
| 6. | G2 - G4 | |

Besser zöge ich D4 - D5, um die Vereinigung seiner Mittelbauern zu verhüten.

L. F5 - G6

7. Lr. F1 - C4 C7 - C6

Wenn er D6 - D5 zieht, so ziehe ich Sr. G5 - E6, und, er mag nun ziehen, wie er will, raube seinen Bauer D5 mit dem Läufer.

8. Sr. G5 - E6

Nicht aber Lr. C4 - G8†. Denn mit diesem Läufer unterstütze ich meinen Springer, der ins feindliche Spiel eingedrungen ist, und verhindere ihn am Rochiren.

D. D8 - E7

Um nicht mit dem Könige schlagen zu dürfen, wenn ich mit Sr. E6 - F8† schlage, und um mich in Ungewißheit zu lassen, nach welcher Seite hin er rochiren werde.

9. D4 - D5

Ich hätte unter andern Umständen besser gethan, einen von meinen Officiers in Bewegung zu setzen. Da aber seine Steine eben so eingeschlossen sind, als die meinigen, so will ich ihn nöthigen, diesen Bauer zu schlagen, um seine Mittelbauern von den Läuferbauern zu trennen.

L. G6 - F7

Durch Sr. G8 - F6 hätte er die Gelegenheit verloren, den Angriff meines Springers zu vereiteln, und vielmehr Gelegenheit gegeben, ihn da zu erhalten.

10. Sr. E6 - F4 Sr. G8 - F6

Zöge er G7 - G5, so würde ich diesen Bauer durch Sr. F4 - H3 angreifen. Indem er diesen durch H7 - H6 unterstützen müßte, gewönne ich Zeit, einen meiner Officiers anrücken zu lassen.

11. F2-F3

Um ihn zu dem Zuge C6-D5† zu nöthigen. Siehe vorher die Anm. zu dem 9. Zuge des W.

Sr. F6-D5†

12. Sr. F4-D5† C6-D5†

13. Lr. C4-D5† S. B8-C6

In dieser Stellung muß ich die Vereinigung der beyden feindlichen Bauern auf der Mitte verhüten und den Umtausch eines derselben gegen einen von meinen Läuferbauern zu bewirken suchen, ehe er Zeit gewinnt, ihn mit einem Officier zu decken.

---

## V. Veränderung.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 4. D2-D3 | C7-C6 |

5. K. rochirt

Da weder die feindlichen Bauern weit vorgerückt, noch ein feindlicher Officier in Bewegung gesetzt ist: so setze ich mich ohne Nachtheil in Vertheidigungsstand gegen jeden Angriff. Unter diesen Umständen wäre der Zug Lr. C4-G8† nicht eben besser gewesen, wiewohl er fast in jeder andern Lage entscheidend ist.

Sr. G8-F6

Zöge er statt dessen F5-F4, welches gewöhnlich ein entscheidender Zug ist, wenn der Gegner nach dieser Seite hin rochirt hat: so würde ich durch Aufopferung meines Springers gegen seine Drey Bauern sein Spiel in eine üble Lage gebracht haben.

6. Sr. F3-G5

Zöge ich L. C1-G5, so müßte er sogleich H7-H6 ziehn.

D6-D5

7. E4-D5† C6-D5†

8. Lr. C4-B5*

Dies ist besser, als das Zurückziehn, weil ich mir dadurch den Zug erhalte.

S. B8-C6

Diese Bedeckung des Königs ist die beste, weil er seine Bauern vereinigen wird, wenn ich diesen Springer schlagen sollte.

9. D. D1-E2

Durch diesen Angriff seines Bauers E5 verhüte ich die Vertreibung meines Springers G5.

Lr. F8-D6

Nicht aber E5-E4. Denn nur aus einem wichtigen Grunde, oder um eines bestimmten Vortheils willen, muß man seine Bauern über die Mitte hin vorrücken lassen.

10. L. C1-F4

Ich greife dadurch zugleich an, daß ich einen meiner Officiers in Thätigkeit setze. Nach dem Rochiren kann ich nicht besser ziehn. Dann durch F2-F4 könnte ich veranlassen, daß er D. D8-B6* zöge und meinen Läufer B5 eroberte.

D. D8 - E7

11. Tr. F1 - E1

Ich lasse meinen Läufer in der Gefahr, weil ich voraussehe, daß ich ihn wieder gewinnen und zugleich seine Mitte durchbrechen kann.

E5 - F4†

12. D. E2 - D2 Sr. F6 - E4

Durch L. C8 - E6 hätte er auch einen Officier verloren.

13. D3 - E4† D5 - E4†

Der Zug D. E7 - G5† wäre sehr übel gewesen. Denn ich hätte dann E4 - D5†* und darauf D5 - C6† geschlagen.

14. S. B1 - C3 K. rochirt

Da er ein Tempo voraus hat, so wendet er es sehr gut zum Rochiren an, und zwar auf diese Seite hin, wo seine Bauern zum Angriff weit vorgerückt sind. Aber er darf diesen Angriff nicht übereilen.

15. Tr. B5 - C4* K. G8 - H8

16. Sr. G5 - F7* Tr. F8 - F7†

Hier thut er wohl daran, seinen Thurm gegen meinen Springer aufzuopfern, da er einen Bauer mehr hat. Sein Doppelbauer, von mehreren andern umgeben, ist nicht schädlich, so wie die Stärke seiner Bauern darin besteht, daß sie weit vorgerückt sind. Dagegen stehen die meinigen so, daß sie den feindlichen nicht vorbeygehen können, ohne dem Gegner eine Gelegenheit zu geben, sie ungehindert zur Dame zu führen.

---

## 8. Spiel.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1. E2 - E4 | E7 - E5 |
| 2. F2 - F4 | |

Dies ist der Gambitzug des Königs. (Den Gambitzug der Königin, siehe unten Spiel 11. 12.) Ich opfere diesen Bauer auf, weil, wenn der Gegner ihn schlägt und hernach nicht sehr vorsichtig spielt, ein lebhafter Angriff dadurch entsteht und mein Verlust auf eine leichte Art wieder ersetzt werden kann.

Die Vertheidigung gegen diesen Zug, siehe oben Spiel 6.

E5 - F4†

Wenn er statt dessen D7 - D5 zieht, so wird daraus ein gemei-

nes Spiel, wobey es nur darauf ankommt, ein Tempo zu gewinnen und seine Steine mit Vortheil frey zu machen. (S. 146. II.)

Oder sein Gegenzug ist:

Lr. F8 - C5, s. 9. Spiel.
Sr. G8 - F6, s. 163. =
D7 - D6, s. 146. Sp. I.
F7 - F5, s. 167. Sp.

3. Sr. [G1 - F3]

Oder auch Lr. F1 - C4, um den Gegner zu verleiten, D. D8 - H4* in der Hoffnung zu ziehn, mich durch dieses Schachbieten am Rochiren zu behindern. Aber dadurch verliert er mehrere Tempo's, welche ich dagegen gewinne, indem ich meine Officiers zur Vertreibung seiner Königin ausrücken lasse. Siehe Veränderung.

G7 - G5

Bey jedem andern Anfang eines Spiels ist es nicht rathsam, die Bauern der Springer vorzurücken. Hier ist aber der Zug gut, weil dadurch sein Spiel unterstützt und der Gambitbauer F4 gedeckt wird.

4. Lr. F1 - C4 Lr. F8 - G7

Dieser Plaz ist für den Läufer sonst beym Anfang einer Parthie nicht vortheilhaft; aber im Gambitspiele wohl.

5. H2 - H4

Um die feindlichen Bauern dieses Flügels zu durchbrechen. Dies muß man beym Angriff in Gambitspielen immer thun.

H7 - H6

6. D2 - D4 D7 - D6
7. C2 - C3 C7 - C6

Nicht aber L. C8 - G4. Denn die Folge davon wäre:

8. D. D1 - B3 L. G4 - H5
9. H4 - G5† H6 - G5†
10. Tr. H1 - H5† Tr. H8 - H5†
11. Lr. C4 - F7†*,

womit ich zugleich den Thurm erobern und ein gutes Spiel haben würde.

8. D. D1 - E2

Um den Zug D6 - D5 zu verhüten.

D. D8 - E7

Wenn er jezt L. C8 - G4 zöge, so würde dieser Zug seinen eigenen Steinen hinderlich seyn, welche er vorrücken muß, wenn ich Anstalt mache, sie zu trennen. Denn sobald mir lezteres gelingt, werde ich immer auch Mittel haben, den Bauer wieder zu erobern, dessen Erhaltung ihm den Sieg bringt.

9. G2 - G3

Wer Gambit gibt, muß seine Bauern auf der Königsseite nicht schonen, wodurch allein man die entgegenstehenden feindlichen Bauern trennen kann. Denn diese Bauern halten den Gang meiner Officiers des andern Flügels auf.

| | | |
|---|---|---|
| | | G5 - G4 |
| 10. | Sr. F3 - G1 | F4 - F3 |
| 11. | D. E2 - E3 | Sr. G8 - F6 |
| 12. | Lr. C4 - D3 | Sr. F6 - H5 |
| 13. | K. E1 - F2 | |

In dieser Lage hat der S. seinen Gambitbauer gerettet. Er hat nun nichts zu thun, als seine Officiers von der Königin Seite vorzurücken, nach C8 zu rochiren und dann meinen Bauer E4 anzugreifen, den ich eben so wenig, als den Springer und Thurm des Königs, zu meiner Vertheidigung werde gebrauchen können. Der S. hat daher eine gute Stellung.

Im Allgemeinen gilt bey Spielen dieser Art die Regel, daß der, welcher Gambit gibt, diejenigen Bauern, welche den Gambitbauer unterstützen, dadurch trennt, daß er entweder den König angreift, oder seine eigene Bauern desselben Flügels vorrückt, um sie gegen die feindlichen umzutauschen; — daß aber der, welchem Gambit geboten ist, sich sorgfältig hüte, mit seinem Königsläufer nicht zu bald vorzurücken, und seine Königin zeitig genug vor seinen König stelle.

---

## Veränderung.

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 3. | Lr. F1 - C4 | G7 - G5 |
| 4. | D. D1 - H5 | |

Ziehe ich dafür Sr. G1 - F3, so zieht er Lr. F8 - G7, und er wird dann durch den von seinem Mittelbauer unterstützten Gambitbauer gewinnen.

D. D8 - E7

Zöge er statt dessen Sr. G8 - H6, so könnte er, was er hernach thun muß, nicht H7 - H6 ziehn, um die vorgerückten Bauern zu unterstützen.

| | | |
|---|---|---|
| 5. | D2 - D3 | H7 - H6 |
| 6. | G2 - G3 | F4 - G3† |
| 7. | H2 - G3† | Sr. G8 - F6 |
| 8. | L. C1 - G5† | |

Wenn ich diesen Zug nicht thue, so verliere ich immer ein Tempo, wenn ich etwa D. H5 - E2 zöge, um den Zug D7 - D5 zu verhüten. Er würde immer Mittel gefunden haben, den Bauer G5 durch Lr. F8 - G7 zu vertheidigen.

| | | |
|---|---|---|
| | | Sr. F6 - H5† |
| 9. | L. G5 - E7† | Sr. H5 - G3† |
| 10. | L. E7 - F6 | Tr. H8 - G8 |
| 11. | Tr. H1 - H4 | |

Zöge ich Tr. H1 - H3, so würde er Sr. G3 - E4† und dann Tr. G8 - G1†* ziehn.

Tr. G8 - G6

Jezt könnte er Sr. G3 - E4† nicht mehr ziehn, ohne durch Tr. H4 - E4†* in große Verlegenheit zu kommen. — Der S. hat einen Bauer mehr.

Uebrigens ist diese Art, das Gambit zu spielen, vorzüglicher, als die im Spiele selbst.

# 9. Spiel.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1. E2 - E4 | E7 - E5 |
| 2. F2 - F4 | Lr. F8 - C5 |

3. Sr. G1 - F3

Wenn ich statt dessen mit F4-E5† schlüge, so wäre mein Spiel durch seinen Gegenzug D. D8 - H4* vom Hause aus verloren.

D7 - D6

Hätte er mit E5 - F4† geschlagen, so müßte ich D2 - D4 und hernach L. C1 - F4† ziehn. Ich würde dann durch das Freymachen eines Officiers ein Tempo gewonnen haben.

4. Lr. F1 - C4

Meinen Bauer F4 muß ich immer in der Gefahr lassen, wenigstens bis ich weiß, wohin er rochiren wird. Dann muß ich vorrücken.

Sr. G8 - F6

Wenn er statt dessen L. C8-G4 zieht, so ist die Folge:

| | | |
|---|---|---|
| 5. | F4 - E5† | D6 - E5† |
| 6. Lr. | C4 - F7†* | K. E8 - F7† |
| 7. Sr. | F3 - E5†* | und mein |

Spiel steht sehr gut. —

Oder wenn er im 5. Zuge, statt D6 - E5†, lieber L. G4 - F3† ziehn wollte, so würde er durch D. D1 - F3† mit einem nahen Mat bedrohet werden.

5. D2 - D3

Dies ist besser, als F4 - E5†. Denn wenn er dagegen D6 - E5† zieht, und ich auch mit Sr. F3-E5† schlage, so wird er dnrch D. D8-D4 doch einen Stein erobern.

L. C8 - G4

Zieht er Sr. F6 - G4, so ziehe ich doch, wie oben, und gewinne ein Tempo, wenn er mich etwa am Rochiren verhindern will.

6. D. D1 - E2

Um hernach L. C1 - E3 gegen seinen Läufer ziehn zu können.

[E5 - F4†]

Zieht er statt dessen S. B8 - C6, so muß ich C2 - C3 ziehn. —

Oder wenn er jezt rochirt, so siehe Veränderung.

| | | |
|---|---|---|
| 7. L. | C1 - F4† | L. G4 - E6 |
| 8. S. | B1 - D2 | |

Durch Lr. C4 - E6† würde er Gelegenheit gefunden haben, seinen Königsbauer durch F7 - E6† wieder herzustellen.

| | | |
|---|---|---|
| | | S. B8 - D7 |
| 9. | C2 - C3 | D. D8 - E7 |
| 10. | D3 - D4 | Lr. C5 - B6 |
| 11. L. | F4 - G5 | H7 - H6 |

Zöge er dafür L. E6 - C4†, so würde mein Gegenzug D. E2-C4† seyn.

12. L. G5-F6† S. D7-F6†

Ich habe den Vortheil des Zugs. In dieser Stellung wird Derjenige im Vortheil seyn, der den Gegner zwingt, zuerst irgend wohin zu rochiren. Daher darf ich ohne Noth auch meine beyden Mittelbauern nicht vorrücken.

---

## Veränderung.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 6. - - | K. rochirt |
| 7. F4-F5 | |
| | S. B8-C6 |
| 8. C2-C3 | S. C6-A5 |
| 9. Lr. C4-B5 | C7-C6 |
| 10. Lr. B5-A4 | |

Der Zeitverlust bey diesem Rückzuge ist für mich ohne nachtheilige Folgen, weil ich den Gegner zwinge, im folgenden Zuge das nemliche zu thun. Ueberdies erhalte ich mir dadurch einen wirksamen Stein.

B7-B5

11. Lr. A4-C2

Die Felder C2 und C4 sind die besten Plätze für den Königsläufer. Denn er schlägt von da aus meine Mitte und greift einen der Bauern an, womit der König bedeckt ist, wenn dieser, wie hier, rochirt hat.

S. A5-B7

Um ihn nicht durch B2-B4 einzubüßen. Durch diesen Zug gewinne ich das im 10. Zuge verlorne Tempo wieder.

12. H2-H3 L. G4-F3†

13. D. E2-F3†

Ich schlage mit der Königin, um dem Springer F6 das Eindringen zu verwehren. In jedem andern Falle wäre G2-F3† besser gewesen, um eine Oeffnung gegen den feindlichen König zu machen. Man opfert diesen Bauer G2 oft mit gutem Erfolge für diesen Zweck auf.

D6-D5

In dieser Lage muß ich, so oft ich nur Zeit habe, mit meinen Bauern gegen den feindlichen König weiter vorrücken.

---

## 10. Spiel.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1. E2 - E4 | B7 - B6 |
| 2. Lr. F1 - C4 | L. C8 - B7 |

Es ist augenscheinlich, daß ein Läufer auf einem solchen Felde übel steht. Denn indem man ihm dadurch 3 Linien entzieht, worauf er hinwirken kann, so hat er daselbst nur den vierten Theil seiner Wirksamkeit.

| | |
|---|---|
| 3. D2 - D3 | F7 - F5 |
| 4. E4 - F5† | L. B7 - G2† |
| 5. D. D1 - H5* | G7 - G6 |
| 6. F5 - G6† | Sr. G8 - F6 |
| 7. Lr. C4 - F7 ‡ | |

Schon nach dem 5. Zuge mußte also der S. nothwendig verlieren. Ein Beweis, wie nothwendig es ist, das Spiel mit keinem andern Bauer, als denen des Königs, oder der Königin, zu eröffnen.

## 11. Spiel.

Dieses ist zugleich ein Angriff und eine Vertheidigung dieser Art von Gambit.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1. D2 - D4 | D7 - D5 |
| 2. C2 - C4 | D5 - C4† |

Bey diesem Gambit muß der S. den Gambitbauer schlagen, nicht aber den Bauer D5 unterstützen. (Diese Hauptregel ist der beym Gambitspiele des Königs gerade entgegengesetzt.) Er muß vielmehr suchen, sein Spiel auf der Seite des Königs zu öffnen, und wird alsdann immer den Vortheil der Stellung haben.

Wenn er hingegen den Bauer D5 durch C7 - C6 zu decken sucht, so ist er in Gefahr, zu verlieren, wenn der Gegner seinen Angriff gut unterstützt, und die oben bey den Gambitspielen des Königs gegebenen Vorschriften beobachtet.

3. E2 - E4

Mit E2 - E3 wagt man zwar nichts bey einem Gegner, der den Vortheil der Stellung nicht kennt, und sein Spiel gut zu öffnen und das des Gegners einzuschließen nicht versteht. Wenn er aber dies versteht, so wird er alsdann sogleich L. C8 - F5 ziehn, und dadurch meinen Läufer C1 mehrere Züge hindurch eingeschloßen halten. —

Wenn er aber statt dessen zur Unterstützung des Gambitbauers B7 - B5 zieht, so muß ich sogleich A2 - A4 ziehn, um auf dem nemlichen Flügel seine Bauern zu durchbrechen.

E7 - E5

Dieser Zug ist aus mehreren, oben schon bemerkten, Gründen nothwendig.

4. D4 - D5

Zöge ich D4 - E5†, so würde er D. D8 - D1†* schlagen und dann seinen Bauer unterstützen, der jezt verloren ist.

F7 - F5

Eben so gut wäre Lr. F8 - C5.

5. Lr. F1 - C4†

Um diesen Augenblick zu benutzen, wo er meinen Bauer E4 nicht schlagen darf, ohne seinen Bauer E5 durch meinen Zug D. D1 - H5* zu verlieren.

| | | Sr. G8 - F6 |
|---|---|---|
| 6. | F2 - F3 | F5 - E4† |
| 7. | F3 - E4† | Sr. F6 - E4† |
| 8. | D. D1 - H5* | G7 - G6 |
| 9. | D. H5 - E5†* | D. D8 - E7 |
| 10. | D. E5 - E7†* | |

Nicht gut schlüge ich D. E5 - H8†. Denn er würde durch Sr. E4 - G3* doch den Thurm wieder gewinnen.

Lr. F8 - E7†

11. L. C1 - F4 Sr. E4 - D6

In dieser Lage hat der S. den Vortheil, mir einen vereinzelten Bauer gemacht zu haben.

Im Allgemeinen muß der, welchem dieses Gambit geboten wird, bemerken, daß er im 3. Zuge den Königsbauer 2 Schritt rücken muß. Dadurch ist er im Stande, die Parthie wenigstens zum Remis zu bringen.

---

## 12. Spiel.

---

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1. D2 - D4 | F7 - F5 |

Beym Gambit des Königs muß man, wenn man den Bauer nicht haben will, wie oben bemerkt ist, D7 - D5 ziehn. Eben so kann er

in dem Gambit der Königin auf meinen ersten Zug keinen bessern Gegenzug thun, als diesen.

2. C2 - C4 Sr. G8 - F6
3. S. B1 - C3 D7 - D6
4. L. C1 - F4

Besser kann ich mein Spiel nicht öffnen, als so. Der S. ist, da er den Zug nicht hatte, immer um ein Tempo zurück im Hervorrücken seiner Steine. Sein ganzer Vortheil in der Stellung besteht bis jezt nur darin, daß sein Springer hinter dem Bauer F5 steht, und daß ich behindert bin, E2 - E4 zu ziehn, wodurch ich ganz frey würde. Eben um deswillen thue ich aber den obigen Zug mit dem Läufer.

C7 - C6

5. E2 - E3 D. D8 - C7

Um hernach E7 - E5 zu ziehn. Auf diesem Felde hindert die Königin keinen seiner Steine, so wie sie überhaupt auf der zweyten Reihe am besten steht.

6. Sr. G1 - F3 Sr. F6 - H5

Um meinen Läufer F4 zu verjagen, der seinem Zuge E7 - E5 hinderlich ist.

7. L. F4 - G5 H7 - H6

Hätte er jezt E7 - E5 gezogen, so müßte ich mit Sr. F3 - E5† schlagen, um hernach D. D1 - H5†* ziehn zu können.

8. L. G5 - H4 G7 G5
9. Sr. F3 - D2 Sr. H5 - F6
10. L. H4 - G3 E7 - E6

Zulezt hat er seinen Zweck erreicht, die Parthie in Rücksicht auf die Stellung unentschieden zu machen.

---

# 13. Spiel.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1. F2 - F4 | F7 - F5 |
| 2. C2 - C4 | C7 - C5 |

Man eröffnet das Spiel mit den Läuferbauern, wenn man blos vertheidigungsweise gehn will. Der S. zieht eben so, um mir nicht die Freyheit zu lassen, einen meiner Mittelbauern vorzurücken.

3. D2 - D3

Um die Freyheit zu haben, hernach E2 - E4 zu ziehn.

Sr. G8 - F6

4. S. B1 - C3 D7 - D6
5. E2 - E4 S. B8 - C6
6. Sr. G1 - F3 G7 - G6

Indem er dadurch für seinen Läufer eine Oeffnung macht, hat er zugleich ein Mittel, E7 - E5

zu ziehn, ohne sich der Gefahr eines vereinzelten, oder verdoppelten, Bauers, auszusetzen.

7. A2 - A3

Durch E4 - E5 hätte ich meine Stellung verschlimmern müssen, um nur diesen Bauer zu decken.

Lr. F8 - G7

Zöge er dafür E7 - E5, so müßte ich G2 - G3 ziehn.

8. L. C1 - D2 E7 - E5

9. G2 - G3 D. D8 - E7

Zum künftigen Angriff auf meinen Bauer E4.

10. S. C3 - D5 Sr. F6 - D5†

11. C4 - D5† S. C6 - D4

Hätte er ihn anderswohin gezogen, so müßte ich mit F4 - E5† schlagen, und würde dadurch einen Freybauer bekommen haben.

12. Sr. F3 - D4† C5 - D4†

In dieser Stellung sind Beyde gleich.

---

## Anmerkung.

Die einzigguten Eröffnungen eines Spiels werden mit dem Bauer des Königs, oder allenfalls der Königinn, (Zwey Schritte) gemacht.

Den Gegenzug auf die Eröffnung mit dem Bauer der Läufer findet man in obigen und im 87. Spiele.

Zur Vollständigkeit mögen hier die übrigen Eröffnungen, ob sie gleich ganz unregelmäßig sind, stehen:

1. Auf G2 - G4 zieht man E7 - E5, um den Läufer des Gegners abzuhalten.
2. Auf B2 - B4 aus dem nemlichen Grunde D7 - D5.
3. Auf A2 - A4 (damit hernach T. A1 - A3 gezogen werden könne) E7 - E5 (um für den Zug Lr. F8 - A3 das Spiel zu öffnen.)
4. Auf H2 - H4 aus demselben Grunde D7 - D5.
5. Auf Sr. G1 - F3 zieht man D7 - D5, um zu verhindern, daß der Gegner nicht E2 - E4 ziehe.
6. Auf S. B1 - C3 ebenfalls D7 - D5; oder auch E7 - E5, womit die Stellung immer besser ist, weil der Gegner seinen Bauer C2 eingesperrt hat, mit dem er, wenn er angreift, seinem Spiele zu Hülfe kommen muß.

---

## B. Nach dem Italienischen Ungenannten.

### 14. Spiel.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1. E2 - E4 | E7 - E5 |
| 2. Lr. F1 - C4 | Lr. F8 - C5 |
| 3. C2 - C3 | D. [D8 - G5] |

So sonderbar dieser Zug auch scheinen mag, so macht er das Spiel doch leichter gleich. —

Nicht so gut wäre C7 - C6, wie man sonst lehrt, weil ich dagegen D2 - D4 ziehn, und wenn er, als das beßte, was er hier thun kann, ihn mit E5-D4† nimmt, so ziehe ich Lr. C4-F7†*, um hernach durch D. D1 - H5* den Läufer wieder zu erobern und eine bessere Stellung zu erhalten.

Auch Sr. G8 - F6 ist nicht gut, ob es gleich bey regelmäßigen Spielen empfohlen wird. Siehe II. Veränderung.

4. [D. D1 - B3]

Oder G2 - G3. Siehe I. Veränderung.

Wenn ich aber statt dessen D2-D4 ziehe, so wird er D. G5 - G2† ziehn, und, wenn ich dagegen D. D1 - F3 gezogen habe, mit D. G2-F3†, und hernach E5-D4†, einen Bauer mehr haben.

D. G5 - G6

Zur Vertheidigung des Bauers F7.

5. Sr. G1 - E2

Um D2 - D4 ziehn zu können. Wenn ich statt dessen Sr. G1 - H3 ziehe, so wird er Sr. G8 - E7 ziehn, und, wenn er nun auf italienische Art rochirt (den König auf H8 und den Thurm auf F8), keine schlechtere Stellung haben.

D7 - D6

6. H2 - H3

Nicht D2 - D4, weil er mit L. C8 - G4, und hernach mit L. G4 - E2†, wenigstens einen Bauer gewinnen würde.

Sr. G8 - E7

7. D2 - D4 Lr. C5 - B6

Denn durch E5 - D4† würde er mir Veranlassung geben, meine Bauern auf der Mitte zu vereinigen.

8. D4 - E5†

Wenn ich statt dessen rochire, (wie in Anm. zum 5. Zuge), so

rochirt er eben so; — oder ziehe ich D4 - D5, so zieht er F7 - F5, und steht in beyden Fällen gut.

D6 - E5†

Er steht nicht schlechter.

---

## I. Veränderung.

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 4. | G2 - G3 | D. G5 - G6 |
| 5. | D. D1 - E2 | |

Oder D2 - D3. Er zieht dann auch D7 - D6, um hernach Sr. G8 - E7 zu ziehn und mit einem wohlgeordneten Spiele rochiren zu können.

D7 - D6

6. Sr. G1 - F3 L. C8 - G4

um hernach mit D. G6 - H5 den Angriff zu verstärken.

---

## II. Veränderung.

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 3. | - - | Sr. G8 - F6 |
| 4. | D2 - D4 | E5 - D4† |
| 5. | E4 - E5 | |

Nun mag er ziehen, was er will, er wird nicht wohl eine gute Stellung erlangen können, da er einmal im 3. Zuge den Springerzug gethan hat.

Sr. F6 - E4

Denn zieht er außerdem D. D8 - E7, so werde ich ihn durch D. D1 - E2 nöthigen, den Springer F6 auf G8 zurückzuziehn, oder durch C3 - D4† die Mitte und den Vortheil der Stellung behaupten. —

Oder zieht er statt dessen D7 - D5, so werde ich E5 - F6†, und, wenn er nun mit D5 - C4† geschlagen hat, durch D. D1 - H5 den Läufer C5 angreifen; alsdann mit F6 - G7† schlagen und sein Spiel zerstören.

| | | |
|---|---|---|
| 6. | Lr. C4 - F7†* | K. E8 - F7† |
| 7. | D. D1 - F3* | Sr. E4 - F6 |
| 8. | E5 - F6† | |

Und hernach D. F3 - D5*, oder D. F3 - H5*, zu ziehen, wodurch er zwar nicht ganz schutzlos, aber doch außer Vortheil gesetzt, wird.

# 15. Spiel.

Anm. Dieses Spiel soll nicht für den W. ein Muster eines guten Angriffs, sondern für den S. ein Muster einer guten Vertheidigung seyn, wobey nicht selten auch gute Spieler fehlen.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1. E2 - E4 | E7 - E5 |
| 2. Lr. F1 - C4 | Lr. F8 - C5 |

Dies ist besser, als Sr. G8 - F6, weil ich sonst D2 - D3, und hernach L. C1 - G5 ziehn könnte.

Zöge er C7 - C6, so müßte ich sogleich D2 - D4 ziehn, weil Er sonst diesen Zug thun und den Angriff gewinnen würde.

| | |
|---|---|
| 3. D2 - D4 | Lr. C5 - D4† |

Nicht E5 - D4†, weil die Folge davon wäre:

4. Lr. C4 - F7†* K. E8 - F7†

5. D. D1 - H5*

und hernach D. H5 - C5†, wodurch er den Läufer und das Rochiren einbüßen würde.

| | |
|---|---|
| 4. Sr. G1 - F3 | S. B8 - C6 |
| 5. C2 - C3 | |

Wenn ich in diesem, oder in dem folgenden, Zuge Lr. C4 - B5 zöge, so kann er D. D8 - F6 dagegen ziehn. Nehme ich nun mit Lr. B5 - C6†, so schlägt er mit D7 - C6†, und hat nicht um einen Bauer, sondern auch eine gute Stellung zum Vortheil.

| | |
|---|---|
| | Lr. D4 - B6 |
| 6. Sr. F3 - G5 | |

Ziehe ich statt dessen L. C1 - G5, so zieht er, nicht F7 - F6, sondern Sr. G8 - F6, um hernach zu rochiren. Denn obgleich sein Springer festgesetzt ist, so hat er doch eine sichere Stellung und durch den Gewinn eines Bauers ein besseres Spiel.

| | |
|---|---|
| | Sr. G8 - H6 |
| 7. D. D1 - H5 | D. D8 - F6 |

Er bringt die Königin hernach auf G6 zur Vertauschung und behält immer einen Bauer voraus.

# 16. Spiel.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1. E2 - E4 | E7 - E5 |
| 2. Lr. F1 - C4 | |

Einige ziehen gleich hier D. D1 - H5. Nach italienischer Manier zieht er gleich Sr. G8 - F6 dagegen. Schlage ich nun mit D. H5 - E5†*, so zieht er Lr. F8 - E7 und rochirt hernach (den König auf H8 und den Thurm auf E8), wo er mir genug zu schaffen machen kann, den Vortheil des eroberten Bauers mir zu behaupten.

| | |
|---|---|
| | Lr. F8 - C5 |
| 3. D. D1 - H5 | D. D8 - E7 |
| 4. S. [B1 - C3] | |

Oder Sr. G1 - F3. Siehe Veränderung.

| | |
|---|---|
| | Sr. G8 - F6 |
| 5. D. H5 - G5 | C7 - C6 |
| 6. D. G5 - G7† | |

Ein Fehlzug. Ich hätte entweder D2 - D3, oder Sr. G1 - F3, ziehn sollen.

| | |
|---|---|
| | Tr. H8 - G8 |
| 7. D. G7 - H6 | Lr. C5 - F2†* |

Oder D7 - D5. Ich mag nun den Bauer schlagen, oder meinen Läufer zurückziehn, so verliere ich meine Königin. Es bleibt mir, um sie zu retten, nichts übrig, als D2 - D3.

| | |
|---|---|
| 8. K. E1 - F2† | Sr. F6 - G4* |

Er gewinnt die Königin und das Spiel.

## Veränderung.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 4. Sr. G1 - F3 | D7 - D6 |
| 5. Sr. F3 - G5 | Sr. G8 - F6 |
| 6. Lr. C4 - F7†* | |

Ein Fehlzug. Besser D. H5 - F7†*. Er hätte dann mit D. E7 - F7†, und ich am besten mit Lr. C4 - F7†* wiedergeschlagen. Wenn er dann K. E8 - E7, und darauf H7 - H6, gezogen hätte, so wäre das Spiel gleich gewesen.

| | |
|---|---|
| | K. E8 - D8 |
| 7. D. H5 - H4 | |

Wäre sie anderswohin gezogen, so hätte er H7 - H6 ziehn müssen.

| | |
|---|---|
| | Tr. H8 - F8 |
| 8. Lr. F7 - C4 | Sr. F6 - E4† |

Er hat das Spiel so gut, als gewonnen.

# 17. Spiel.

## Ein Spiel mit Philidorscher Eröffnung, aber in Italienischer Manier.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1. E2 - E4 | E7 - E5 |
| 2. Lr. F1 - C4 | Sr. G8 - F6 |
| 3. S. B1 - C3 | |

Ziehe ich statt dessen D2 - D3, so zieht er C7 - C6. Wenn ich alsdann entweder Sr. G1 - F3 ziehe, so wird er mit D7 - D5 eine gute Stellung haben. —

Oder ziehe ich lieber L. C1 - G5, so wird er Lr. F8 - C5 ziehn, und mit D. D8 - B6 drohen.

Lr. [F8 - C5]

Zieht er dafür Sr. F6 - E4†, so siehe I. Veränderung.

4. Sr. G1 - F3 D. [D8 - E7]

Oder D7 - D6, siehe II.; — oder, was hier geschehen kann, wiewohl es vorher bey dem W. getadelt ist, weil ich hier den Läufer der Königin noch nicht bewegen kann, wie er oben, Sr. F6 - G4: siehe IV. Veränderung.

5. Sr. F3 - G5

Dies ist ein Fehlzug. Besser würde ich hier auf die gewöhnliche Weise rochiren.

Lr. C5 - F2†*

6. K. E1 - F2†

Hätte ich den Läufer nicht geschlagen, so würde er mit dem Rochiren auf die gewöhnliche Art eine vortrefliche Stellung haben.

D. E7 - C5*

| | |
|---|---|
| 7. D2 - D4 | D. C5 - C4† |
| 8. D4 - E5† | D. C4 - C5* |
| 9. L. C1 - E3 | D. C5 - E5† |
| 10. D. D1 - D4 | K. roch. - G8<br>Tr. H8 - E8 |

Sein Spiel steht gut.

### I. Veränderung.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 3. - - | Sr. F6 - E4† |
| 4. S. C3 - E4† | D7 - D5 |
| 5. Lr. C4 - D3 | |

Schlüge ich statt dessen mit Lr. C4 - D5†, so würde er mit D. D8 - D5† wiederschlagen. Indem ich nun den Springer zurückzöge, würde ich im Nachtheil seyn.

D5 - E4†

| | |
|---|---|
| 6. Lr. D3 - E4† | Lr. F8 - C5 |
| 7. Sr. G1 - F3 | F7 - F5 |
| 8. Sr. F3 - E5† | D. D8 - H4 |

Er gewinnt nun mit Gewalt einen Officier; ich mag ziehn, wie ich will.

### II. Veränderung.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 4. - - | D7-D6 |
| 5. Sr.[F3-G5] | |

Dies ist ein Fehlzug, wie oben. Besser rochire ich, siehe III. Veränderung.

| | |
|---|---|
| | Lr. C5-F2†* |
| 6. K. E1-F1 | |

Denn wenn ich hier schlage, so zieht er sogleich Sr. F6-G4*.

| | |
|---|---|
| | {K.roch.-H8<br>{Tr. H8-F8 |
| 7. Sr. G5-F7†* | |

Hätte ich statt dessen Lr.C4-F7†* gezogen, so wäre er mit Lr.F2-H4 zurückgegangen.

| | |
|---|---|
| | Tr. F8-F7† |
| 8. Lr. C4-F7† | L. C8-G4 |
| 9. S. C3-E2 | Sr. F6-E4† |

Und hernach D. D8-F6.

---

### III. Veränderung. (II.)

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 5. K. rochirt | {K.roch.-H8<br>{Tr. H8-F8 |
| 6. Sr. F3-G5 | Sr. F6-G4 |
| 7. Sr.G5-F7†* | Tr. F8-F7† |
| 8. Lr. C4-F7† | D. D8-H4 |

Sein Spiel ist im großem Vortheil. Wenn ich auch H2-H3 zöge, so zieht er Sr. G4-F2†.

---

### IV. Veränderung.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 4. - - | Sr. F6-G4 |
| 5. K. rochirt | C7-C6 |
| 6. H2-H3 | H7-H5 |
| 7. H3-G4† | |

Ein Fehlzug, weil ich seinen Thurm eine mir gefährliche Oeffnung mache. Ich hätte D2-D3 ziehn sollen, um meinen Läufer in Wirksamkeit zu setzen.

| | |
|---|---|
| | H5-G4† |
| 8. Sr.F3-H2 | D. D8-H4 |
| 9. Tr. F1-E1 | D. H4-F2†* |
| 10. K. G1-H1 | Tr.H8-H2†* |
| 11. K. H1-H2† | D.F2-H4‡ |

# 18. Spiel.

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 1. | E2 - E4 | E7 - E5 |
| 2. | Sr. G1 - F3 | S. B8 - C6 |
| 3. | Lr. F1 - C4 | Lr. F8 - C5 |
| 4. | C2 - C3 | Sr. G8 - F6 |
| 5. | [D2 - D4] | |

Wenn ich statt dessen hier rochire, so kann er sich nach den Gegenzügen richten, welche unten im 21 - 24 Spiele angegeben sind, wo man die besten Rochirungen zur Vertheidigung aufgestellt findet. —

Oder ich ziehe hier D2 - D3, theils um den Bauer E4 zu decken; theils um abzuwarten, daß er Sr. F6 - E4† ziehe, weil ich dann Lr. C4 - F7†* ziehn werde; theils um den Gegner durch L. C1 - G5 einzusperren; theils endlich um B2 - B4 und alsdann B4 - B5 zu ziehen. In dieser Lage würde er durch den Rückzug seines Springers doch den Bauer E5 verlieren, oder durch Lr. C5 - D6 sein Spiel eingeschlossen und übel gestellt haben. Siehe V. Veränderung.

Oder ich ziehe B2 - B4, siehe VIII; — oder Sr. F3 - G5, siehe IX. Veränderung.

E5 - D4†

Denn durch das Zurückziehn des Läufers würde er einen Bauer verlieren.

6. [C3 - D4†]

Ziehe ich statt dessen Sr. F3 - G5, so wird er durch S. C6 - E5, oder durch das Rochiren, wenigstens eine eben so gute Stellung haben, als ich. —

Oder E4 - E5, siehe II. Veränderung.

Lr. C5 - B4*

7. L. C1 - D2 Lr. B4 - D2†*

Denn wenn er S. F6 - E4† zieht, so werde ich erst die Läufer wechseln, und dann mit dem andern Läufer Schach bieten.

8. S. B1 - D2† D7 - D5

9. [E4 - D5†]

Oder E4 - E5, siehe I. Veränderung.

Sr. F6 - D5†

10. D. D1 - E2*

Oder ich ziehe D. D1 - B3. Er muß dagegen nicht D. D8 - E7* ziehn, weil es ihm übel gehen würde, wenn ich meinen König in Sicherheit gebracht hätte; sondern lieber S. C6 - E7, wodurch er eine eben so gute Stellung, als die meinige ist, erhält.

L. C8-E6

Wenn er hernach rochirt, so hat er ein freyes und sicheres Spiel.

---

## I. Veränderung.

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 9. | E4-E5 | D5-C4† |
| 10. | E5-F6† | D. D8-F6† |
| 11. | D. D1-E2* | L. C8-E6 |

Durch diese Deckung des Königs wird er um einen Bauer stärker seyn, und ein besseres Spiel haben, wenn er nun auf italienische Art rochirt, welche augenscheinlich wirksamer in dieser Lage ist.

| | | |
|---|---|---|
| 12. | D4-D5 | K. roch.-B8<br>T. A8-E8 |

---

## II. Veränderung.

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 6. | E4-E5 | Sr. F6-E4 |

Wenn er statt dessen entweder Sr. F6-G4 zöge, so würde ich Lr. C4-F7†*; — oder zieht er Sr. F6-H5, so werde ich Sr. F3-G5 ziehn.

7. Lr. C4-D5

Greife ich dafür mit B2-B4 seinen Läufer an, so muß er ihn nicht zurückziehn, sondern lieber mit Sr. E4-C3† schlagen, um hernach den Springer mit dem Bauer zu erobern, der sich nicht bewegen kann. Auf diese Art hätte er Drey Bauern mehr. — Oder ziehe ich statt dessen C3-D4†, so ist der Gegenzug oben im Spiele angegeben.

| | | |
|---|---|---|
| | | Sr. E4-F2† |
| 8. | K. E1-F2† | D4-C3†* |
| 9. | K. F2-E1 | C3-B2† |
| 10. | L. C1-B2† | S. C6-E7 |

Nun hat er ein Spiel, das an Stärke und Stellung dem meinigen vollkommen gleich ist.

11. Sr. [F3-G5]

Oder D. D1-B3, siehe III.; — oder Lr. D5-B3, siehe IV. Veränderung.

S. E7-D5†

Wenn er hier rochirte, so würde ich D. D1-H5 ziehn.

| | | |
|---|---|---|
| 12. | D. D1-D5† | D. D8-G5† |
| 13. | D. D5-C5† | D. G5-G2† |

Er hat eine bessere Stellung.

---

## III. Veränderung. (II.)

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 11. | D. D1-B3 | Sr. E7-D5† |
| 12. | D. B3-D5† | D. D8-E7 |
| 13. | Tr. H1-F1 | C7-C6 |

Zieht er hernach, wenn ich die Königin entfernt habe, D7-D5 und dann L. C8-E6, so hat er ein starkes und sicheres Spiel.

---

## IV. Veränderung. (II.)

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 11. Lr. D5 - B3 | D7 - D5 |

Er muß den Springer stehn lassen, weil ich sonst seinen Bauer F7 rauben, Schach geben, und D. D1 - D5 ziehn würde.

| | |
|---|---|
| 12. Sr. F3 - G5 | H7 - H6 |
| 13. Sr. G5 - F3 | |

Denn wenn ich ihn daselbst durch D. D1 - H5 behaupten wollte, so würde ich ihn in wenigen Zügen durch die Bauern verlieren.

L. C8 - E6

Er hat eine vortrefliche Stellung.

---

## V. Veränderung.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 5. D2 - D3 | K. rochirt |

Durch diesen Zug entgeht er allen den Gefahren, welche mein Zug ihm drohte.

| | |
|---|---|
| 6. [B2 - B4] | |

Ziehe ich statt dessen K. C1 - G5, so siehe VI; — oder Sr. F3 - G5, so siehe VII. Veränderung.

Lr. C5 - B6

| | |
|---|---|
| 7. B4 - B5 | S. C6 - A5 |
| 8. Sr. F3 - E5† | D. D8 - E7 |
| 9. Sr. E5 - F7† | |

Ziehe ich Sr. E5 - F3, so hat er mit S. A5 - C4† ein besseres Spiel.

Tr. F8 - F7†

| | |
|---|---|
| 10. Lr. C4 - F7†* | D. E7 - F7† |

Ich habe zwar Zwey Officiers verloren, aber den Thurm und Zwey Bauern gewonnen und stehe eben so gut. Den Bauer C3 darf ich nicht vorrücken, weil ich sonst durch Lr. B6 - D4 den Thurm verlieren würde.

---

## VI. Veränderung. (V.)

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 6. L. C1 - G5 | D7 - D6 |

Auch Lr. C5 - E7, worauf ich entweder L. G5 - F6† ziehen würde, und er Lr. E7 - F6*, um hernach G7 - G6, und dann Lr. F6 - G7 zu ziehn; — oder ich rochirte, oder thäte irgend einen andern Zug, worauf er, meinen Zügen angemessen, seinen Springer F6 auf G4, oder H5, oder E8, ziehn könnte.

| | |
|---|---|
| 7. Sr. F3 - H4 | |

Um D. D1 - F3 ziehn zu können, damit er genöthigt werde, den Bauer des Königsspringers zu verdoppeln.

H7 - H6

Damit ich zu dem folgenden Zuge, oder zu L. G5 - F6†, gezwungen werde, wodurch die Festsetzung ein Ende hat.

| | |
|---|---|
| 8. L. G5 - E3 | Lr. C5 - E3† |

9. F2-E3† Sr. F6-G4

Nun ist seine Königin wieder frey. Ich kann meinen Doppelbauer nicht zugleich beschützen. Daher hat er eine bessere Stellung.

---

## VII. Veränderung. (V.)

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 6. | Sr. F3 - G5 | D. D8 - E7 |
| 7. | B2 - B4 | S. C6 - B4† |
| 8. | C3 - B4† | Lr. C5 - D4 |

Er gewinnt wenigstens den Thurm A1.

---

## VIII. Veränderung.

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 5. | B2 - B4 | Lr. C5 - B6 |
| 6. | D2 - D4 | |

Ziehe ich statt dessen B4 - B5, so wird er S. C6 - A5, und, nachdem ich dann Sr. F3 - E5† gezogen habe, entweder S. A5 - C4† ziehn, oder rochiren, und in drey Zügen den Bauer wieder gewinnen.

E5 - D4†

| | | |
|---|---|---|
| 7. | E4 - E5 | Sr. F6 - E4 |
| 8. | Lr. C4 - B5 | |

Wenn ich Lr. C4 - D5 ziehe, so hat er mit Sr. E4 - C3† einen Bauer zum Vortheil. —

Oder ziehe ich C3 - D4†, so wird er mit D7 - D5 auch dann ein gutes Spiel haben, wenn ich gleich diesen Bauer im Vorbeygehn schlagen sollte.

D4 - C3†

9. Lr. B5 - C6† Sr. E4 - F2†

Er gewinnt den Thurm und hat außerdem den Vortheil, rochiren zu können.

---

## IX. Veränderung.

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 5. | Sr. F3 - G5 | K. rochirt |
| 6. | [F2 - F4] | |

Oder ich rochire. Siehe XI. Veränderung.

D7 - D5

7. [F4 - E5†]

Oder Lr. C4 - B5. Siehe X. Veränderung.

Sr. F6 - G4

| | | |
|---|---|---|
| 8. | E4 - D5† | Sr. G4 - E5† |
| 9. | D. D1 - H5 | L. C8 - F5 |

Er hat eine bessere Stellung.

---

## X. Veränderung. (IX.)

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 7. | Lr. C4 - B5 | Sr. F6 - E4† |
| 8. | Sr. G5 - E4† | D5 - E4† |

9. Lr. B5 - C6† E5 - F4†

Hiedurch setzt er sich mehr in Vortheil, als durch B7 - C6†, weil er nun D. D8 - H4* ziehn wird.

---

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1. E2 - E4 | E7 - E5 |
| 2. Sr. G1 - F3 | S. B8 - C6 |
| 3. Lr. F1 - C4 | Lr. F8 - C5 |
| 4. D2 - D3 | |

Wenn ich statt dessen S. B1 - C3 ziehe, so kann er dagegen auch D7 - D6 ziehn. Denn wenn ich nun S. C3 - A4 ziehe, so wird er den Zug S. C6 - A5 thun, und mich zwingen, meinen Läufer vertauschen zu lassen; oder ihn von derjenigen Richtung wegzuziehn, wo er seine meiste Wirksamkeit hat. In diesem Falle zieht er L. C5-B6, ohne Sorge, den Bauer auf der Linie B zu verdoppeln, da er ihn bequem vertheidigen kann, und der Nachtheil dieser Verdoppelung durch die Befreyung seines Thurms ersetzt wird.

D7 - D6

Nicht Sr. G8 - F6, weil ich sonst L. C1 - G5 ziehen würde.

## XI. Veränderung. (IX.)

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 6. K.roch. H1 / Tr H1 - F1 | H7 - H6 |
| 7. Sr. G5 - F3 | Sr. F6 - E4† |

## 19. Spiel.

5. L. [C1 - G5]

Oder Sr. F3 - G5, siehe I.;

— Oder C2 - C3, siehe II. Veränderung. —

Oder wenn ich S. B1 - C3 ziehe, so wird er entweder S. C6 - A5 ziehn, um diesen gegen den Läufer C4 zu verwechseln; oder auch L. C8 - G4, um mich zu dem Zuge S. C3 - E2 zu zwingen. Wenn ich dann Lr. C4 - F7†* zöge, so schlüge er mit dem König auf F7, und böte ich noch einmal mit Sr. F3-G5 Schach, so würde er mit D. D8-G5† einen Officier gewinnen.

D. D8 - D7

6. Lr. C4 - B5

Wenn ich statt dessen S. B1-C3 ziehe, oder auch rochire, so zieht er S. C6 - A5, und verwechselt diesen Springer mit meinem Läufer, welches in wenigen Zügen mit Gewalt wird geschehen kön-

nen; zieht alsdann F7 - F6; dann Sr. G8 - E7 und rochirt.

| | |
|---|---|
| | A7 - A6 |
| 7. Lr. B5 - A4 | |

Wenn ich dafür mit Lr. B5 - C6† schlage, so schlägt er mit D. E7 - C6† wieder. Ziehe ich alsdann Sr. F3 - H4, so wird er nicht F7 - F6 vorrücken, weil ich sonst mit D. D1 - H5 Schach bieten würde, sondern D. C6 - B6, in welchem Fall er einen Bauer gewinnt, welches auch geschehen würde, wenn ich den Springer anderswohin gezogen hätte.

Wenn ich aber, anstatt einen Springer zu spielen, rochirte, so zieht er F7 - F6, um hernach Sr. G8 - E7 zu ziehn; rochirt alsdann (den König auf H8 und den Thurm auf F8) und hat ein starkes und sicheres Spiel.

| | |
|---|---|
| | B7 - B5 |
| 8. Lr. A4 - B3 | Sr. G8 - E7 |
| 9. L. G5 - E7† | D. D7 - E7† |

Nicht mit S. C6 - E7†, um mich von dem Zuge Sr. F3 - G5 abzuhalten.

Sein Spiel steht eben so gut, als das meinige.

---

## I. Veränderung.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 5. Sr. F3 - G5 | Sr. G8 - H6 |
| 6. D. D1 - H5 | |

Wenn ich anstatt dieses, durch sein Rochiren verlornen, oder auch statt des Zuges D. D1 - F3, welcher ebenfalls dadurch verloren ist, rochire (den König auf H1 und den Thurm auf F1): so darf er nicht L. C8 - G4 ziehn, so gut dies auch scheinen mag. Denn ich würde Lr. C4 - F7†* ziehn und er würde auf jedem Wege einen Bauer verlieren. Deswegen muß er, wie ich, rochiren, und wenn ich F2 - F4 ziehe, diesen Bauer nicht schlagen, aber auch nicht vorrücken lassen, sondern lieber F7 - F5 ziehn und wird alsdann ein gleiches Spiel haben.

Oder wenn ich statt der obigen Züge F2 - F4 ziehe, so muß er nun nicht auf F7 - F5 ziehn, weil ich sonst mit der Königin Schach geben würde; sondern lieber E5 - F4†. Wenn ich dann mit dem Läufer wiederschlage, so rochirt er (den König auf H8 und den Thurm auf F8), und hat eine bessere Stellung.

| | |
|---|---|
| | { K. roch.- H8<br>Tr. H8 - F8 |
| 7. | { K. roch.- H1<br>Tr. H1 - F1 |

Zöge ich dafür Sr. G5 - F7†*, so würde er mit Sr. H6 - F7† schlagen, und, wenn ich mit

Lr. C4 - F7† wiederschlüge, mit D. D8 - F6 großen Vortheil haben.

F7 - F5

Er hat ein gutes Spiel.

---

## II. Veränderung.

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 5. | C2 - C3 | D. D8 - F6 |

Nun darf er nicht L. C8 - G4 ziehen, weil ich sonst D. D1 - C3; — auch nicht S. C6 - A5, weil ich sonst Lr. C4 - F7†* und hernach B2 - B4 ziehn und eine bessere Stellung erhalten würde.

6. L. C1 - G5

Ziehe ich statt dessen entweder Sr. F3 - G5, so wäre ich durch D. F6 - F2†* sogleich mat. —

Oder rochire ich, wie vorher, so zieht er L. C8 - G4, um den Springer gefangen zu halten, und den ihm gefährlichen Zug F2 - F4 zu verhüten. Wenn ich dann H2 - H3 dagegen ziehe, so wird er L. G4 - F3† ziehn, und mir eine nachtheilige Verdoppelung des Bauers bewirken. —

Oder endlich ziehe ich gleich H2 - H3, ehe ich rochire, so zieht er Sr. G8 - H6. Rochire ich nun, so thut er das nemliche. Entferne ich dann den Springer F3, um F2 - F4 zu ziehn, so zieht er D. F6 - G6, um auch F7 - F5 entgegen zu ziehen.

D. F6 - G6

7. K. roch. - H1
   Tr. H1 - F1 L. C8 - G4

Wenn ich statt dessen D. D1 - D2 ziehe, um hernach Sr. F3 - H4 zu ziehn, so gewinnt er mit H7 - H6 eine Figur.

8. S. B1 - D2

Denn wenn ich dafür Lr. C4 - B5 zöge, so würde er mit L. G4 - F3† eine Figur gewinnen.

Sr. G8 - H6

Hier steht sein Springer jezt besser, als auf F6, oder auf E7, weil er im ersten Fall seinen Bauer F7 einsperren, und im zweyten mich veranlassen würde, B2 - B4, und hernach B4 - B5, zu ziehn, wodurch sein Springer H7 die Unterstützung durch den andern Springer, und sein König die Bequemlichkeit, zu rochiren, verlieren würde.

| | | |
|---|---|---|
| 9. | L. G5 - H6† | D. G6 - H6† |
| 10. | D. D1 - B3 | S. C6 - D8 |

Wenn er nun rochirt (den König auf H8 und den Thurm auf F8), so hat er ein gutes und sicheres Spiel.

---

## 20. Spiel.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1. E2 - E4 | E7 - E5 |
| 2. Sr. G1 - F3 | S. B8 - C6 |
| 3. Lr. F1 - C4 | Lr. F8 - C5 |
| 4. D2 - D4 | Lr. [C5 - D4†] |

Nicht S. C6 - D4†. Denn wenn ich nun Sr. F3 - E5†, und er S. D4 - E6 zöge, so siehe die Ausführung im 25. Spiel. —

Auch nicht E5 - D4†. Siehe Veränderung.

| | | |
|---|---|---|
| 5. | C2 - C3 | Lr. D4 - B6 |

### Veränderung.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 4. - - | E5 - D4† |
| 5. Sr. F3 - G5 | S. C6 - E5 |

Oder auch Sr. G8 - H6.

| | | |
|---|---|---|
| 6. | Sr. G5 - F7† | S. E5 - F7† |
| 7. | Lr. C4 - F7†* | K. E8 - F7† |
| 8. | D. D1 - H5* | |

Und ich erhalte hernach den Läufer C5 und ein besseres Spiel.

## 21. Spiel.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1. E2 - E4 | E7 - E5 |
| 2. Sr. G1 - F3 | S. B8 - C6 |
| 3. Lr. F1 - C4 | Lr. F8 - C5 |
| 4. K. roch. - H1<br>Tr. H1 - F1 | |

In diesem und den 3 folgenden Spielen ist eine verschiedene Art zu rochiren angebracht. Die Italiener halten unsere gewöhnliche Art bey Demjenigen, der den ersten Zug hat, nicht für rathsam, weil sie blos vertheidigend ist. Man findet sie im 23. Spiele der Vollständigkeit und Ueblichkeit wegen.

Sr. G8 - F6

5. Sr. [F3 - G5]

Ziehe ich statt dessen D2 - D3, so rochirt er. Wenn ich nun entweder Sr. F3 - G5 ziehe, um zu F2 - F4 Freyheit zu haben, so wird er durch D7 - D5 meinen Angriff vereiteln; oder aber L. C1 - G5, so bekommt er durch Lr. C5 - E7, und hernach durch

Sr. F6 - E8, oder auch D7 - D6, eine gute Stellung.

Wenn ich aber im 5. Zuge C2-C3 ziehe, so siehe V; oder S. B1-C3, so siehe VII. Veränderung.

K. rochirt

6. F2 - F4

Wenn ich hier entweder C2 - C3 ziehe, so wird er durch H7 - H6 den Springer vertreiben, und hernach mit Sr. F6 - E4† schlagen; — oder D2 - D3, so kann er durch S. C6 - A5 und durch die Vertauschung dieses Springers gegen meinen Läufer sein Spiel freyer und sicherer machen.

[D7 - D5]

Nicht aber H7 - H6, weil ich hier den ihm drohenden Zug Sr. G5 - F7† thun könnte. Siehe VIII. Veränderung.

7. E4 - D5†

Ziehe ich dafür entweder F4-E5†, so zieht er Sr. F6 - G4, und erobert einen Officier, oder doch einen besseren; — oder ziehe ich Lr. C4 - B5, so zieht er S. C6-D4, und, wenn ich nun mit F4 - E5† schlage, gewinnt mit Sr. F6-G4 eine Figur.

Sr. F6 - D5†

8. Lr. [C4 - D5†]

Oder F4 - E5†, siehe I; — oder F4 - F5, siehe III; — oder endlich S. B1 - C3, siehe IV. Veränderung.

D. D8 - D5†

9. S. B1 - C3 D. D5 - D8

10. S. C3 - E4 Lr. C5 - E7

Er hat eine gleichgute Stellung. Wenn ich jezt mit F4-E5† schlage, oder F4 - F5 ziehe, so würde ich meinen Springer verlieren; oder wenn ich D. D1 - H5 ziehe, so wird er durch L. C8 - F5 ein sehr gut vertheidigtes Spiel haben.

---

## I. Veränderung.

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 8. | F4 - E5† | D. D8 - G5† |
| 9. | Lr [C4 - D5†] | |

Oder D2 - D4. Siehe II. Veränderung.

| | | |
|---|---|---|
| | | D. G5 - E5† |
| 10. | Lr. D5 - C6† | Lr. C5 - D6 |
| 11. | G2 - G3 | B7 - C6† |

Er hat ein viel besseres Spiel.

---

## II. Veränderung. (I.)

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 9. | D2 - D4 | D. G5 - H4 |
| 10. | Lr. C4 - D5† | |

Ziehe ich D4 - C5†, so hat er mit D. H4 - C4† eine Figur mehr.

S. C6 - D4†

11. Tr. F1 - F4 D. H4 - D8

Er hat ein sicheres Spiel.

---

### III. Veränderung.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 8. F4-F5 | D. D8-G5† |
| 9. Kr. C4-D5† | |

Ziehe ich hier D2-D4, so zieht er entweder D. G5-H4, oder Sr. D5-F4, und droht mir ein Mat.

D. G5-F6

---

### IV. Veränderung.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 8. S. B1-C3 | Sr. D5-F6 |

Dies ist viel besser, als Sr. D5-C3†. Denn ich würde durch D. D1-H5 ihm sehr lästig werden.

| | |
|---|---|
| 9. Kr. C4-B5 | S. C6-D4 |
| 10. F4-E5† | Sr. F6-G4 |

Hier wird er sich für den Bauer schadlos halten, und ein gleiches Spiel haben.

---

### V. Veränderung.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 5. C2-C3 | Sr. F6-E4† |

Nicht aber Sr. F6-G4, weil ich sogleich D2-D4 und dann Kr. G4-F7†* ziehn würde.

| | |
|---|---|
| 6. D. D1-E2 | Sr. E4-F2†* |

Dieser Zug ist besser, als die Unterstützung des Bauers E5.

| | |
|---|---|
| 7. Tr. F1-F2† | Kr. C5-F2† |
| 8. D. [E2-F2†] | |

Ein schlechterer Zug wäre Sr. F3-E5†. Siehe VI. Veränderung.

{K. roch.-H8
{Tr. H8-F8

| | |
|---|---|
| 9. D2-D3 | |

Ziehe ich statt dessen D2-D4, so zieht er D7-D5, und ziehe ich dann L. C1-G5, so hat er mit E5-E4 ein gutes Spiel.

F7-F6

| | |
|---|---|
| 10. Sr. F3-H4 | |

Um das Mat vorzubereiten.

D7-D5

Er hat ein gleiches Spiel an Stellung und Stärke, weil ein Thurm und zwey Bauern eben so viel werth sind, als zwey kleinere Officiers.

---

### VI. Veränderung. (V.)

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 8. Sr. F3-E5† | S. C6-E5† |
| 9. D. E2-E5†* | |

Denn wenn ich D. E2-F2† ziehe, so schlägt er mit S. E5-C4†.

D. D8-E7

| | |
|---|---|
| 10. D. E5-E7†* | |

Schlage ich damit C7, oder G7, so werde ich mat.

K. E8-E7†

Er hat einen Bauer mehr und einen bessern Officier erobert.

---

## VII. Veränderung.

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 5. | S. B1 - C3 | Sr. F6 - G4 |
| 6. | D2 - D3 | |

Um ihn zu verleiten zu dem Zuge Lr. C5 - F2†, oder Sr. G4 - F2†*. Denn im ersten Falle werde ich sogleich Lr. C4 - F7†*, und dann Sr. F3 - G5* ziehn; und im zweyten ist die Folge:

| | | |
|---|---|---|
| 7. | Tr. F1 - F2† | Lr. C5 - F2† |
| 8. | D. D1 - F1 | Lr. F2 - C5 |
| 9. | Lr. G4 - F7†* | K. E8 - F7† |

und ist in vier Zügen mit Gewalt mat.

| | | |
|---|---|---|
| | | {K. roch. - H8<br>{Tr. H8 - F8 |
| 7. | Sr. F3 - G5 | D7 - D6 |

Nicht aber Sr. G4 - F2†*, weil ich Tr. F1 - F2†, und, wenn er diesen mit dem Läufer geschlagen hätte, D. D1 - H5 gezogen und eine bessere Stellung bekommen haben würde. Darum zog ich auch vorher D2-D3, um durch den Läufer C1 den Springer G5 zu decken.

| | | |
|---|---|---|
| 8. | H2 - H3 | |

Dies ist aus derselben Ursach besser, als Sr. G5 - F7†*.

| | | |
|---|---|---|
| | | H7 - H6 |
| 9. | Sr. G5 - F7†* | |

Hätte ich mit H3 - G4† geschlagen, so hätte er dasselbe gethan, und das Spiel wäre höchstgleich gewesen. Deswegen wähle ich obigen Zug.

| | | |
|---|---|---|
| | | Tr. F8 - F7† |
| 10. | Lr. C4 - F7† | D. D8 - H4 |
| 11. | D. D1 - F3 | Sr. G4 - F2†* |
| 12. | Tr. F1 - F2† | |

Zöge ich den König auf G1, so verlöre ich durch Sr. F2 - H3†* die Königin und das Spiel.

| | | |
|---|---|---|
| | | Lr. C5 - F2† |
| 13. | S. C3 - D5 | |

Auf den Bauer C7.

| | | |
|---|---|---|
| | | S. C6 - D4 |
| 14. | S. D5 - E7 | S. D4 - F3† |
| 15. | S. E7 - G6* | K. H8 - H7 |

Ich darf nun mit S. G6 - H4† nicht schlagen; gebe daher mit dem Springer auf F8 und G6 ein immerwährendes Schach und mache dadurch das Spiel remis.

---

## VIII. Veränderung.

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 6. | - - | H7 - H6 |
| 7. | Sr. G5 - F7† | Tr. F8 - F7† |
| 8. | Lr. C4 - F7†* | K. G8 - F7† |
| 9. | F4 - E5† | S. C6 - E5† |
| 10. | D. D1 - H5* | K. F7 - E6 |

Um den Springer E5 zu decken.

| | | |
|---|---|---|
| 11. | D. H5 - H3* | K. E6 - D6 |
| 12. | C2 - C3 | Lr. C5 - B6 |
| 13. | D2 - D4 | S. E5 - F7 |
| 14. | E4 - E5* | |

Ich gewinne einen Springer, habe einen wichtigen Officier erobert und einen Bauer mehr; stehe folglich in großem Vortheil.

---

# 22. Spiel.

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 1. | E2 - E4 | E7 - E5 |
| 2. | Sr. G1 - F3 | S. B8 - C6 |
| 3. | Lr. F1 - C4 | Lr. F8 - C5 |
| 4. | K. roch. - G1 | |
| | Tr. H1 - E1 | D7 - D6 |
| 5. | C2 - C3 | |

Wenn ich statt dessen D2 - D3, oder S. B1 - C3 ziehe, so zieht er S. C6 - A5 und verwechselt ihn mit meinem Läufer, wie oben im 19. Spiele.

Sr. G8 - F6

6. [D2 - D4]

Wenn ich dafür Sr. F3 - G5 ziehe, so zieht er Lr. C5 - F2†*; — oder ziehe ich D2 - D3, so siehe I. Veränderung.

Lr. C5 - B6

Nicht aber E5 - D4†, weil ich sonst mit C3 - D4† schlagen, und dadurch wegen der Mittelbauern eine sehr gute Stellung erhalten würde.

7. D4 - E5†

Ziehe ich dafür entweder D4 - D5, so wird er nicht S. C6 - A5, sondern S. C6 - B8 ziehn müssen, um nicht in wenigen Zügen zu verlieren.

In dieser Lage stehen beyde Spiele in einer gezwungenen Stellung. —

Oder ziehe ich Sr. F3 - G5, so rochirt er, und hat ein gutes Spiel.

Oder endlich ziehe ich L. C1 - G5, so würde er nicht wohl thun, zu rochiren, weil ich Lr. C4 - B5 ziehn, und ihn zwingen würde, einen Bauer zu verdoppeln, sondern besser D. D8 - E7. Denn wenn ich nun Lr. C4 - B5 ziehe, so hat er durch L. C8 - D7 ein hinlänglich vertheidigtes Spiel.

Sr. F6 - G4

Nun kann ich Dreyerley ziehen: Entweder Tr. E1 - F1, oder auch Tr. E1 - E2, und er hat dann mit S. C6 - E5† eine gleichgute Stellung.

Oder Lr. C1 - E3, so ist die Folge:

| | | |
|---|---|---|
| 8. | - - | Lr. B6 - E3† |
| 9. | F2 - E3† | S. C6 - E5† |

Oder Lr. C1 - G5, so ist die Folge:

| | | |
|---|---|---|
| 8. | - - | Lr. B6 - F2†* |
| 9. | K. G1 - H1 | Lr. F2 - E1† |
| 10. | L. G5 - D8† | Sr. G4 - F2* |

oder:

10. D. D1 - E1† D. D8 - D7

und er wird im ersten Falle sich wegen des Verlustes der Königin erholen, und eine bessere Figur

haben, und im zweyten auch eine bessere Figur und Stellung erhalten.

---

## I. Veränderung.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 6. D2 - D3 | Sr. F6 - G4 |

Nicht aber L. C8 - G4, weil meine Königin doch auf B3 entweichen würde.

7. [D3 - D4]

Oder Tr. E1 - F1. Siehe IV. Veränderung. Dieser Zug ist besser als Tr. E1 - E2.

E5 - D4†

8. C3 - D4†

Ziehe ich statt dessen L. C1 - G5, so wird er Sr. G4 - F2† dagegen ziehen. Denn er kann seine Königin kühn in der Gefahr lassen.

S. C6 - D4†

9. Sr. F3 - D4† D. D8 - H4

Jezt hat er ein Spiel, das seiner Natur nach gewonnen ist.

10. Sr. [D4 - F3]

Um zugleich den Bauer des Thurms zu vertheidigen. —

Oder ziehe ich H2 - H3, so siehe II; — oder L. C1 - E3, so siehe III. Veränderung.

D. H4 - F2†*

11. K. G1 - H1 D. F2 - G1*

12. Sr. F3 - G1† Sr. G4 - F2‡

Ein erstecktes Mat. — Man sieht leicht, daß es denselben Erfolg gehabt haben würde, wenn ich die Königin auch mit meinem Thurm geschlagen hätte.

---

## II. Veränderung. (I.)

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 10. H2 - H3 | D. H4 - F2†* |
| 11. K. G1 - H1 | D. F2 - G3 |
| 12. H3 - G4† | Lr. C5 - D4† |

Um hernach mit D. G3 - H4† zu drohen.

13. L. C1 - E3

Hätte ich hier mit D. D1 - D4† geschlagen, so dürfte er nicht sogleich D. G3 - E1†*, sondern müßte erst D. G3 - H4* ziehn.

Lr. D4 - E5

Auch wenn ich mich vollkommen gut vertheidige, muß ich verlieren.

---

## III. Veränderung. (I.)

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 10. L. C1 - E3 | D. H4 - H2†* |
| 11. K. G1 - F1 | D. H2 - H1* |
| 12. K. F1 - E2 | D. H1 - G2† |
| 13. Tr. E1 - G1 | Sr. G4 - E3† |

u. s. w.

---

### IV. Veränderung. (I.)

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 7. Tr. E1 - F1 | K.roch. - H8 / Tr. H8 - F8 |
| 8. Sr. F3 - G5 | F7 - F5 |
| 9. Sr. G5 - F7* | |

Ziehe ich dafür H2 - H3, so zieht er F5 - F4, welches besser ist, als den angegriffenen Springer retten. — Aus diesen beyden Vertheidigungen in dieser Veränderung entspringen die schönsten Züge für die Schachspielfreunde.

Tr. F8 - F7†

Und hernach D. D8 - H4.

---

## 23. Spiel.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1. E2 - E4 | E7 - E5 |
| 2. Sr. G1 - F3 | S. B8 - C6 |
| 3. Lr. F1 - C4 | Lr. F8 - C5 |
| 4. K. rochirt | Sr. G8 - F6 |

Oder D7 - D6; oder auch D. D8 - F6, wie oben in der II. Veränderung des 19. Spiels.

5. C2 - C3

Ziehe ich hier D2 - D3, so muß er sich nach der Vorschrift richten, welche oben im Spiele selbst in der Anm. zum 5. Zuge des 21. Spiels gegeben ist.

K. rochirt

Denn Sr. F6 - E4† wäre nicht gut, weil ich D. D1 - E2 ziehen und mich wegen des verlornen Bauers durch eine bessere Stellung erholen würde.

6. D2 - D3

Wenn ich statt dessen D2 - D4 ziehe, so schlägt er nicht mit E5 - D4†, denn ich würde mit C3 - D4† wiederschlagen, und dadurch meine Bauern auf der Mitte vereinigen, sondern Lr. C5 - B6.

Ziehe ich nun

entweder D4 - E5†, so hat er mit Sr. F6 - E4† ein gleiches Spiel; —

oder D4 - D5, so wird er S. C6 - B8 ziehn, und, wenn ich dagegen Sr. F3 - E5† gezogen habe, mit D7 - D6 und hernach Sr. F6 - E4† eben so gut stehen; —

oder endlich L. C1 - G5, so hat er durch D8 - E7 ebenfalls ein sicheres Spiel.

D7 - D5

Nicht aber Sr. F6 - G4, weil dies bey der gewöhnlichen Art zu rochiren ein vergeblicher Zug wäre.

7. E4-D5† Sr.F6-D5†
8.Lr.C4-B5

Um ihm auf C einen Bauer zu verdoppeln, oder den Königsbauer zu erobern.

Sr. D5-E7

---

## 24. Spiel.

---

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1. E2-E4 | E7-E5 |
| 2. Sr.G1-F3 | S. B8-C6 |
| 3. Lr. F1-C4 | Lr. F8-C5 |
| 4. K.roch.-H1 | |
| Tr. H1-E1 | [D7-D6] |

Denn mit Lr. C5-F2† würde er verlieren. Siehe I. Veränderung.

5. C2-C3

Wenn ich auch D2-D4, oder S. B1-C3, ziehe, so zieht er S. C6-A5 und vertauscht ihn mit dem Läufer C4.

Sr. G8-F6

6. Sr.[F3-G5]

Oder D2-D4. Siehe VI. Veränderung.

Sr. F6-G4

Nicht aber rochiren, ob es gleich gewöhnlich gerathen wird, weil ich durch F2-F4 mich gut stellen würde.

9. L. C1-G5 F7-F6

Wenn ich nun mit dem Läufer, oder der Königin, Schach biete, so zieht er den König auf H8 und hat eine gute Stellung.

7. Sr. G5-H3

Wenn ich statt dessen entweder mit Sr. G5-F7† schlage, so gewinnt er durch D.D8-H4; — oder mit Lr. C4-F7†*, so gewinnt er durch K. E8-F8 wenigstens eine Figur, indem ich den Springer, Läufer und den Bauer F2 nicht zugleich decken kann.

| | |
|---|---|
| | D. D8-H4 |
| 8. Tr. E1-F1 | K.roch-H8 |
| | Tr. H8-F8 |

Denn durch das Schlagen des Bauers F2 mit dem Läufer, oder Springer, würde er meine Königin auf F3 locken, wo sie ihm sehr gefährlich stehn würde.

Jetzt hat er aber ein freyes und sicheres Spiel.

---

## I. Veränderung.

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 4. | - - Lr. | C5-F2† |
| 5. | Tr. E1-F1 Lr. | [F2-C5] |

Oder Lr. F2-B6, siehe IV.; — oder Lr. F2-H4, siehe V. Veränderung.

| | | |
|---|---|---|
| 6. | D2-D4 Lr. | [C5-D4†] |

Auch durch Lr. C5-E7, siehe II.; — oder durch E5-D4† kann er sich nicht retten, siehe III. Veränderung.

| | | |
|---|---|---|
| 7. | Sr. F3-G5 | Sr. G8-H6 |
| 8. | Lr. C4-F7†* | K. E8-F8 |

Zöge er hier K. E8-E7, so würde ich durch Sr. G5-F3, und dann L. C1-G5, seine Königin erbeuten.

| | | |
|---|---|---|
| 9. | D. D1-H5 | D7-D6 |
| 10. | Sr. G5-H7†* | Tr. H8-H7† |
| 11. | Lr. F7-E6* | K. F8-E7 |
| 12. | L. C1-G5* | K. E7-E6† |
| 13. | D. H5-H3* | Sr. H6-F5 |
| 14. | D. H3-F5†‡ | |

---

## II. Veränderung. (I.)

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 6. | - - | Lr. C5-E7 |
| 7. | Lr. C4-F7†* | K. E8-F7† |
| 8. | Sr. F3-E5†* | K. F7-E8 |
| 9. | D. D1-H5* | G7-G6 |
| 10. | Sr. E5-G6† | |

u. s. w. Er ist in kurzem mat.

---

## III. Veränderung. (I.)

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 6. | - - | E5-D4† |
| 7. | Sr. F3-G5 | S. C6-E5 |
| 8. | Sr. G5-F7† | S. E5-F7† |
| 9. | D. D1-H5 | G7-G6 |
| 10. | Lr. C4-F7† | |

Er mag nun ziehen, wie er will, so ist er in 5 Zügen mat.

---

## IV. Veränderung. (I.)

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 5. | - - | Lr. F2-B6 |
| 6. | D2-D4 | F7-F6 |

Um den Springer F3 aufzuhalten. Zöge er H7-H6, so thue ich doch den folgenden Zug.

| | | |
|---|---|---|
| 7. | Sr. F3-E5† | S. C6-E5† |

Wenn er statt dessen F6-E5† zieht, so werde ich D. D1-H5* ziehn, und, nach seinem Gegenzuge G7-G6, durch Lr. C4-F7* in wenigen Zügen gewinnen.

| | | |
|---|---|---|
| 8. | D4-E5† | G7-G6 |
| 9. | E5-F6† | Sr. G8-F6† |
| 10. | L. C1-G5 | Tr. H8-F8 |
| 11. | E4-E5 | D7-D5 |
| 12. | E5-F6† | Tr. F8-F7 |

Mit D5-C4† wäre er in zwey Zügen mat.

| | | |
|---|---|---|
| 13. | Tr. F1-E1* | K. E8-F8 |
| 14. | L. G5-H6* | K. F8-G8 |
| 15. | D. D1-D5† | |

und setze in vier Zügen mat.

### V. Veränderung. (I.)

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 5. | - - | Lr. F2 - H4 |
| 6. | D2 - D4 | Lr. H4 - F6 |

Zöge er D7 - D6, oder E5-D4†, so würde ich immer Sr. F3 - G5 ziehn.

| | | |
|---|---|---|
| 7. | D4 - E5† | S. C6 - E5† |
| 8. | Sr. F3 - E5† | Lr. F6 - E5† |

9. D. D1 - H5

Um den Läufer E5 anzugreifen, und auf F7 das Mat zu drohen.

| | | |
|---|---|---|
| | | D. D8 - E7 |
| 10. | Tr. F1 - F7† | D. E7 - C5 |
| 11. | Tr. F7 - G7†* | K. E8 - D8 |
| 12. | L. C1 - G5* | |

Ich gewinne Königin und Spiel.

---

### VI. Veränderung.

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 6. | D2 - D4 | Lr. C5 - B6 |

7. Sr. F3 - G5

Ziehe ich statt dessen D4 - E5†, oder D4 - D5, oder L. C1 - G5, so ist die Anmerkung zum 7. Zuge des W. im 22. Spiele zu Rathe zu ziehen.

| | | |
|---|---|---|
| | | K. rochirt |
| 8. | F2 - F4 | E5 - D4† |

Dies ist besser, als E5 - F4†, weil er durch obigen Zug einen Bauer gewinnen wird.

9. E4 - E5

Um seinen Springer zu verjagen, und D. D1 - H5 ziehn zu können.

Wenn ich, um den Gegner einzusperren, statt dessen F4-F5 ziehe, so wird er, um den Springer zu vertreiben, H7 - H6 ziehn, und alsdann Sr. F6 - E4†. Wenn ich dagegen Tr. E1 - E4† ziehe, so zieht er D4 - D3 und erholt sich wegen des verlornen Springers durch Zwey Bauern und eine gute Stellung.

| | | |
|---|---|---|
| | | D6 - E5† |
| 10. | F4 - E5† | Sr. F6 - G4 |

Hier wird er wenigstens einen andern Bauer und eine gute Stellung gewinnen.

# 25. Spiel.

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 1. | E2 - E4 | E7 - E5 |
| 2. | Sr. G1 - F3 | S. B8 - C6 |
| 3. | Lr. F1 - C4 | Sr. G8 - F6 |

Dies ist meistens ein gefährlicher Zug, wenn man einen geschickten Gegner hat. Der Bessere bleibt immer Lr. F8 - C5.

| | | |
|---|---|---|
| 4. | Sr. F3 - G5 | D7 - D5 |
| 5. | E4 - D5† | Sr. F6 - D5† |
| 6. | D. D1 - F3 | |

Dies ist ein bedeutender Fehlzug. Statt dessen hätte ich durch D2 - D4 ihn in Verlegenheit setzen sollen. Er mogte nun S. C6 - D4†, oder E5 - D4†, oder Lr. F8 - E7, oder L. C8 - E6, oder endlich H7 - H6 ziehn, so war ich immer wegen seines dritten Zuges im Vortheil. —

Hätte ich bey diesem sechsten Zuge mit Sr. G5 - F7† geschlagen, so hätte er sich mit K. E8 - F7† in Vortheil gesetzt.

D. D8 - G5†

7. Lr. C4 - D5†

Ziehe ich statt dessen D. F3 - D5†, so zieht er L. C8 - E6.

S. C6 - D4

8. D. F3 - F7†* K. E8 - D8

Jezt ist sein Spiel schon so gut als gewonnen, wie die Folge lehrt.

9. K. E1 - D1

Ziehe ich statt dessen Lr. D5 - E4 zur Vertheidigung der Bauern C2 und G2, so sperrt er durch L. C8 - E6 meine Königin ein.

L. C8 - G4*

10. Lr. D5 - F3

Ziehe ich hier F2 - F3, so erobert er mit L. G4 - H5 meine Königin.

L. G4 - E6

| | | |
|---|---|---|
| 11. | D. F7 - H5 | S. D4 - F3† |
| 12. | D. H5 - F3† | |

Besser D. H5 - G5†; aber er zieht alsdann doch S. F3 - G5† und hat meinen Läufer und den Sieg erobert.

L. E6 - G4

Ich verliere Königin und Spiel.

# 26. Spiel.

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 1. | E2 - E4 | E7 - E5 |
| 2. | Sr. G1 - F3 | S. [B8 - C6] |

Unter den vielen möglichen Vertheidigungen wird die folgende in Italien für die beste gehalten.

Einige vertheidigen beym zweyten Zuge den Königsbauer gar nicht, sondern ziehen den Läufer, oder Springer, des Königs auf die bekannten Stellen. Allein Keiner von diesen Zügen ist anders zu wagen, als zum bloßen Zeitvertreibe, weil allerdings Spiele voll neuer und ergötzlicher Abwechselung daraus hervorgehen. Siehe z. B. I. Veränder.

| | | |
|---|---|---|
| 3. | Lr. F1 - B5 | [A7 - A6] |

Oder Lr. F8 - C5. Siehe II. Veränderung.

| | | |
|---|---|---|
| 4. | Lr. B5 - C6† | D7 - C6† |
| 5. | Sr. F3 - E5† | D. D8 - D4 |
| 6. | Sr. E5 - G4 | L. C8 - G4† |
| 7. | D. D1 - G4† | Sr. G8 - F6 |

Er hat gewiß keine schlechtere Stellung.

## I. Veränderung.

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 2. | - - | Lr. F8 - C5 |
| 3. | Sr. F3 - E5† | D. D8 - E7 |
| 4. | D2 - D4 | D7 - D6 |

Oder Lr. C5 - B4*; oder Lr. C5 - B6; oder Lr. C5 - D6. Der letzte Zug kann ein weitläuftiges Spiel veranlassen.

## II. Veränderung.

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 3. | - - | Lr. F8 - C5 |
| 4. | Lr. B5 - C6† | |

Zöge ich D2 - D3, so würde er, wenn er nicht Sr. G8 - E7 spielen wollte, D. D8 - F6 ziehn. Zöge ich dann Lr. B5 - C6†, so würde er mit D. F6 - C6† wiederschlagen und dadurch den Zug Sr. F3 - E5† verhüten.

D7 - C6†

5. Sr. F3 - E5†

Wenn ich statt dessen C2 - C3 ziehe, so zieht er D. D8 - D3. Schlage ich alsdann mit Sr. F3 - E5†, so zieht er D. D3 - E4†*, und, wenn ich dann mit D. D1 - E2 mich decke, nimmt sicher mit D. E4 - G2† und hat immer ein stärkeres Spiel. Denn wenn ich nun Sr. E5 - F3 zurückweiche, so zieht er K. E8 - F8. Nur muß er sich hüten, wenn mein Thurm seine Königin ver-

folgt, damit weder auf F4, noch auf H4, zu gehen, weil er dadurch den Läufer einbüßen würde.

Lr. C5 - F2†*

6. K. E1 - F2† D. D8 - D4*,

Er erobert den Springer, und hat mich am Rochiren gehindert.

## 27. Spiel.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1. E2 - E4 | E7 - E5 |
| 2. Sr. G1 - F3 | S. B8 - C6 |
| 3. D2 - D4 | S. [C6 - D4†] |

Zieht er statt dessen E5 - D4†, so ist dies gefährlich. Siehe IV. Veränderung.

4. Sr. [F3 - E5†]

Oder Sr. F3 - D4†. Siehe I. Veränderung.

S. [D4 - E6]

Nicht aber Lr. F8 - C5. Siehe II. Veränderung.

5. Lr. F1 - C4 D. D8 - F6

Er darf nicht D7 - D6 ziehn, weil ich sogleich Lr. C4 - B5* ziehn würde.

6. Sr. E5 - G4

Ziehe ich dafür entweder D. D1 - H5, so gewinnt er mit G7 - G6 den Springer; — oder F2 - F4, so hindert er durch Lr. F8 - C5 mein Rochiren, und steht gesicherter und geordneter zum Angriff.

D. F6 - G6

Während ich nun den Bauer E4 decke, zieht er Lr. F8 - C5 und hernach entweder Sr. G8 - F6, oder Sr. G8 - F7, und hat dann Freyheit, zu rochiren, bey übrigens völliger Gleichheit des Spiels.

### I. Veränderung.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 4. Sr. F3 - D4† | E5 - D4† |
| 5. D. D1 - D4† | D. D8 - F6 |
| 6. E4 - E5 | D. F6 - G6 |
| 7. S. B1 - C3 | C7 - C6 |

Nicht aber D. G6 - C2†, weil ich Lr. F1 - D3 ziehn würde. Dies gäbe ihm zwar zu Lr. F8 - C5 Gelegenheit, aber könnte ihm in der Folge sehr gefährlich werden.

### II. Veränderung.

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 4. | - - | Lr. F8 - C5 |
| 5. | Lr. F1 - C4 | S. D4 - E6 |

Dieser Zug hat ein lustiges Spiel zur Folge.

| | | |
|---|---|---|
| 6. | Lr. C4 - E6† | [D7 - E6†] |

Oder F7 - E6†. Siehe III. Veränderung.

| | | |
|---|---|---|
| 7. | D. D1 - D8†* | K. E8 - D8† |
| 8. | Sr. E5 - F7†* | |

Und nimmt hernach den Thurm.

---

### III. Veränderung. (II.)

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 6. | - - | F7 - E6† |
| 7. | D. D1 - H5* | G7 - G6 |

Zieht er statt dessen K. E8 - E7, so ist es klar, daß dies übel gespielt und sein vierter Zug im Spiele selbst der bessere sey.

| | | |
|---|---|---|
| 8. | Sr. E5 - G6† | Sr. G8 - F6 |
| 9. | D. H5 - C5† | |

### IV. Veränderung.

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 3. | - - | E5 - D4† |
| 4. | Lr. F1 - C4 | Lr. F8 - C5 |

Wenn er S. C6 - A5, oder L. F8 - B4*, oder endlich D. D8 - F6 zöge, so würde ich wenigstens meinen Bauer wieder gewinnen und ein gleiches Spiel haben.

| | | |
|---|---|---|
| 5. | Sr. F3 - G5 | S. C6 - E5 |

Zieht er Sr. F8 - H6, so ziehe ich doch meinen folgenden Zug.

Zieht er aber Lr. C5 - B4*, so ziehe ich am besten C2 - C3.

| | | |
|---|---|---|
| 6. | Sr. G5 - F7† | S. E5 - F7† |
| 7. | Lr. C4 - F7†* | K. E8 - F7† |
| 8. | D. D1 - H5* | G7 - G6 |
| 9. | D. H5 - C5† | |

Ich gewinne hernach einen Bauer mit Gewalt, und habe eine bessere Stellung.

---

## 28. Spiel.

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 1. | E2 - E4 | E7 - E5 |
| 2. | Sr. G1 - F3 | D7 - D6 |
| 3. | Lr. F1 - C4 | L. [C8 - E6] |

Um die Läufer umzutauschen.

Oder zieht er statt dessen Sr. G8 - F6, so gewinne ich mit Sr. F3 - G5 wenigstens einen

Bauer, er mag nun D6 - D5, oder L. C8 - E6, oder L. C8 - G4 ziehn.

Oder C7 - C6, siehe I.; — oder H7 - H6, siehe III. Veränderung.

4. Lr. C4 - E6† F7 - E6†
5. C2 - C3 S. B8 - C6
6. D. D1 - B3

Zum Angriff auf B7 und E6.

D. D8 - C8

7. Sr. F3 - G5

Zum Angriff auf E6.

S. C6 - D8

Er hat eine gute Stellung.

---

## I. Veränderung.

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 3. | - - | C7 - C6 |
| 4. | C2 - C3 | D6 - D5 |
| 5. | E4 - D5† | C6 - D5† |
| 6. Lr. | C4 - B5* | L. C8 - D7 |
| 7. Lr. | [B5 - D7†*] | |

Oder D. D1 - B3. Siehe II. Veränderung.

S. B8 - D7†

8. D. D1 - B3

Auf die Bauern B7 und D5.

E5 - E4

9. Sr. F3 - D4 S. D7 - C5

Zum Angriff auf die Königin und zur Vertheidigung des Bauers B7.

10. D. B3 - B5* D. D8 - D7

Wenn ich nun die Königin schlage, so schlägt er mit K. E8 - D7†, um hernach S. C5 - D3 ziehn und mich dadurch einsperren zu können. —

Sein Spiel hat eine gute Lage.

---

## II. Veränderung. (I.)

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 7. | D. D1 - B3 | L. D7 - B5† |
| 8. | D. B3 - B5†* | D. D8 - D7 |

Um zugleich den Bauer B7 zu decken.

9. D. B5 - E2

Schlage ich statt dessen mit D. B5 - D7†, so muß er mit S. B8 - D7† wiederschlagen, um zugleich den Bauer E5 zu beschützen.

E5 - E4

Besser zöge er F7 - F6, um theils den Bauer E5 zu decken; theils den Springer F3 abzuhalten, seine Königin anzugreifen. So würde sein Spiel gut stehen.

10. Sr. F3 - E5 D. D7 - A4
11. C3 - C4

Um sein Spiel in Unordnung zu bringen.

Lr. F8 - D6

12. S. B1 - C3 D. A4 - A6
13. D2 - D4 Lr. D6 - E5†
14. D4 - E5† Sr. G8 - E7

u. s. w.

---

### III. Veränderung.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 3. - - | H7 - H6 |

Diese Spieleröffnung hat weit mehr Mannichfaltigkeit, wenn man italienisch rochiren darf.

| | |
|---|---|
| 4. C2 - C3 | |

Dies ist ein sehr guter Zug, wenn der feindliche Königsläufer schon frey ist und ich noch nicht rochirt habe. Denn ich kann nun D2 - D4 ziehen, wodurch ich zugleich meiner Königin Freyheit verschaffe.

| | |
|---|---|
| | Sr. G8 - F6 |

Zöge er L. C8 - G4, so würde ich mit D. D1 - B3 die Bauern F7 und B7 und dann den Thurm A8 angreifen. Er würde sich nicht anders helfen können, als durch L. G4 - H5 und durch das Preisgeben des Bauers B7.

| | |
|---|---|
| 5. D2 - D4 | E5 - D4† |
| 6. Sr. F3 - D4† | Sr. F6 - E4† |

Dies ist ein fehlerhafter Zug. Er hätte Lr. F8 - E7 ziehn und dann rochiren sollen.

| | |
|---|---|
| 7. Lr. C4 - F7†* | K. E8 - F7† |
| 8. D. D1 - H5* | |

Er mag nun ziehen, wie er will, so gewinne ich meinen Officier wieder, und habe eine bessere Stellung.

---

## 29. Spiel.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1. E2 - E4 | D7 - D5 |
| 2. E4 - D5† | D. D8 - D5† |
| 3. [D2 - D4] | |

Oder in Italienischer Manier Sr. G1 - F3. Siehe Veränderung.

| | |
|---|---|
| | D. D5 - E4* |
| 4. L. C1 - E3 | L. C8 - F5 |
| 5. S. B1 - C3 | D. E4 - C2† |

Ein Fehlzug, wie die Folge lehrt. Er hätte sie zurückziehen sollen.

| | |
|---|---|
| 6. D. D1 - C2† | L. F5 - C2† |
| 7. T. A1 - C1 | L. C2 - F5 |
| 8. S. C3 - D5 | |

Ich bin im Vortheil.

---

### Veränderung.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 3. Sr. G1 - F3 | L. C8 - G4 |
| 4. Lr. F1 - E2 | E7 - E5 |

um ihn hernach auf E4 gegen meinen Springer zu ziehen. Dies

ist aber ein Fehlzug. Er hätte ihn auf E6 ziehn sollen.

5. H2-H3 L. G4-H5

6. Sr. F3-E5† D. D5-G2†

Zieht er statt dessen D. D5-E5†, so rochire ich italienisch (den König auf G1, und den Thurm auf E1), wodurch ich gut stehe.

7. Tr. H1-F1 L. H5-E2†

Zöge er L. H5-G6, so hätte ich Lr. E2-F3 ziehn müssen.

8. D. D1-E2† Lr. F8-E7

9. D. E2-B5* K. E8-F8

Hier steht er am besten.

10. D. B5-C4

Ich habe ein besseres Spiel.

---

## 30. Spiel.

Zum Beweise, daß im ersten Zuge der Königsbauer nur Einen Schritt sehr üble Folgen haben könne.

| Weiß. | | Schwarz. | |
|---|---|---|---|
| 1. | E2-E4 | E7-E6 | |
| 2. | D2-D4 | C7-C6 | |
| 3. | Lr. F1-D3 | Lr. F8-E7 | |
| 4. | Sr. G1-F3 | Sr. G8-F6 | |
| 5. | H2-H4 | K. rochirt | |
| 6. | E4-E5 | Sr. F6-D5 | |
| 7. | Lr. D3-H7†* | K. G8-H7† | |
| 8. | Sr. F3-G5* | Lr. E7-G5† | |
| 9. | H4-G5†* | K. H7-G6 | |
| 10. | D. D1-H5* | K. G6-F5 | |
| 11. | D. H5-H3* | K. F5-G6 | |
| 12. | D. H3-H7‡ | | |

---

# 31. Spiel.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1. D2 - D4 | D7 - D5 |
| 2. Lr. [C1 - F4] | |

Oder S. B1 - C3. Siehe I. Veränderung.

| | |
|---|---|
| | L. C8 - F5 |
| 3. S. B1 - C3 | S. B8 - C6 |
| 4. F2 - F3 | S. [C6 - B4] |

Dies ist sein Fehlzug. Er hätte Sr. G8 - F6 ziehn sollen. —

Oder wenn er statt dessen E7 - E6 zieht, so siehe II. Veränderung.

| | | |
|---|---|---|
| 5. | E2 - E4 | D5 - E4† |
| 6. | F3 - E4† | L. F5 - G6 |
| 7. | A2 - A3 | S. B4 - C6 |
| 8. Lr. | F1 - B5 | D. D8 - D7 |
| 9. | D4 - D5 | A7 - A6 |
| 10. | D5 - C6† | D. D7 - D1†* |
| 11. T. | A1 - D1† | A6 - B5† |
| 12. | C6 - B7† | |

Mein Spiel ist in einem so großen Vortheil der Stellung, daß ein Anfänger das Mat bewirken kann.

## I. Veränderung.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 2. S. B1 - C3 | L. C8 - F5 |
| 3. H2 - H4 | E7 - E6 |

Ein fehlerhafter Zug, weil dadurch dem Läufer der Rückzug versperrt wird. Er hätte besser C7 - C6, oder H7 - H6, gezogen.

| | | |
|---|---|---|
| 4. | E2 - E4 | |

Mein Spiel ist schon so gut, als gewonnen. Der feindliche Läufer ist verloren und wird höchstens gegen zwey Bauern erobert.

### II. Veränderung.

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 4. | - - | E7 - E6 |
| 5. | E2 - E4 | D5 - E4† |

Ein Fehlzug. Besser L. F5-G6.

| | | |
|---|---|---|
| 6. | F3 - E4† | L. F5 - G6 |
| 7. | Lr. F1 - B5 | Sr. G8 - E7 |
| 8. | D4 - D5 | E6 - D5† |
| 9. | E4 - D5† | |

Ich gewinne offenbar.

# Register der Spielanfänge.


1 W. E2 - E4
1 S. E7 - E5
2 W. Lr. F1 - C4
2 S. Lr. F8 - C5
3 W. C2 - C3
3 S. C7 - C6 = = Sp. 1.
3 S. D. D8 - G5 = = = 14.
3 S. Sr. G8 - F6 = = = 14. II.
3 S. D. D8 - F6 = = = 1. I.
3 W. D. D2 - D3 = = = 2.
3 W. D. D1 - E2 = = = 3.
3 W. D. D1 - H5 (3 S. D. D8 - E7)
4 W. S. B1 - C3 = = = 16.
4 W. Sr. G1 - F3 = = = 4. 16. I.
3 W. D2 - D4 = = = 15.
2 S. Sr. G8 - F6
3 W. S. B1 - C3 = = = 17.
3 W. D2 - D4 = = = 5.
3 W. D2 - D3 = = = 5. I.
3 W. D. D1 - E2 = = = 5. II.
2 S. F7 - F5 = = = = 6.
2 W. Sr. G1 - F3
2 S. S. B8 - C6
3 W. Lr. F1 - C4 = = = 18 = 25.
3 W. Lr. F1 - B5 = = = 26.
3 W. D2 - D4 = = = 27.
2 S. D7 - D6 = = = = 7. 28.
2 S. Lr. F8 - C5 = = = = 26. I.
2 W. F2 - F4
2 S. E5 - F4 = = = = 8.
2 S. Lr. F8 - C5 = = = = 9.

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | 1 S. $D_7 - D_5$ | = | = | = | Sp. 29. |
| | 1 S. $E_7 - E_6$ | = | = | = | = 30. |
| | 1 S. $B_7 - B_6$ | = | = | = | = 10. |
| 1 W. $D_2 - D_4$ | | | | | |
| | 1 S. $D_7 - D_5$ | | | | |
| | 2 W. $C_2 - C_4$ | = | = | = | = 11. |
| | 2 W. L. $C_1 - F_4$ | = | = | = | = 31. |
| | 2 W. S. $B_1 - C_3$ | = | = | = | = 31. I. |
| | 1 S. $F_7 - F_5$ | = | = | = | = 12. |
| 1 W. $F_2 - F_4$ | | = | = | = | = 13. |
| 1 W. $C_2 - C_4$ | | | | | |
| 1 W. $G_2 - G_4$ | | | | | |
| 1 W. $B_2 - B_4$ | | | | | |
| 1 W. $H_2 - H_4$ | | = | = | = | = 13. Anm. |
| 1 W. $A_2 - A_4$ | | | | | |
| 1 W. Gr. $G_1 - F_3$ | | | | | |
| 1 W. S. $B_1 - C_3$ | | | | | |

# III.

# Spiele mit Vorgeben.

## Nach Gustavus Selenus

und

## dem Pariser Club.

# Inhalt.


I. Der S. gibt vor:

1. Zwey Züge = = = 1. Fall 32. Spiel.
2. Einen Zug und den Bauer F7 = 2. = 33-36 =
3. Zwey Züge und den Bauer F7 = 3. = 37-41 =
4. Gegen den Zug:
   a. Den Bauer F7 = = 4. = 42 =
   b. Den Springer B8 = = 5. = 43-47 =
   c. Den Springer G8 = = 6. = 48-51 =
   d. Den Thurm A8 = = 7. = 52-55 =
5. Gegen den Bauer F2:
   a. Den Zug = = = 8. = 56 =
   b. Zwey Züge = = 9. = 57 =
6. Gegen den Zug und den Bauer F2:
   a. Den Springer B8 = = 10. = 58-63 =
   b. Den Springer G8 = = 11. = 64 =
   c. Den Thurm A8 = = 12. = 65 =
7. Gegen Zwey Züge und den Bauer F2:
   a. Den Springer B8 = = 13. = 66. 67 =
   b. Den Springer G8 = = 14. = 68 =
   c. Den Thurm A8 = = 15. = 69 =

II. Der W. gibt den Zug und den Bauer F2 vor 16. = 70. 71 =

## III.

# Spiele mit Vorgeben.

Anm. Die den Ueberschriften der Fälle und Spiele hinzugefügten (S.) und (C.) deuten die Verfasser derselben: Selenus, und den Pariser Club an.

## Erster Fall. (S.)

Der S. gibt Zwey Züge vor.

### 32. Spiel.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1. E2 - E4 / D2 - D4 | C7 - C6 |

Denn durch das Vorrücken der Bauern E7 oder D7 würde er seine Steine einsperren.

| | | |
|---|---|---|
| 2. | C2 - C4 | D7 - D5 |
| 3. | E4 - D5† | |

Wenn ich statt dessen E4 - E5 ziehe, so wird er entweder L. C8-F5 ziehn; ich werde dann, um seine Steine einzusperren, C4 - C5, und Er, um diesen Plan zu vereiteln, B7 - B6 ziehn; —

Oder er schlägt mit D5 - C4†, um seinem Läufer Freyheit zu verschaffen, und die Züge Sr. G8-E7 und Sr. E7 - D5 hernach thun zu können; ich werde dann mit Lr. F1 - C4† wiederschlagen, und er zieht darauf E7 - E6. Jedoch ist es besser, wenn er, ehe er mit dem Bauer D5 schlägt, seinen Läufer C8 vorrücken läßt, damit derselbe nicht eingesperrt werde.

C6 - D5†

4. C4 - D5† D. D8 - D5†
5. S. B1 - C3 D. D5 - D8
6. L. C1 - F4 [E7 - E6]

Um seinem Läufer F8 Platz zu machen. —

Oder er zieht Sr. G8 - F6. Siehe Veränderung.

7. S. C3 - B5

Um damit in der Folge aus C7 Schach zu geben.

S. B8 - A6

Um dies zu verhindern.

8. D. D1 - A4 L. C8 - D7
9. Sr. G1 - F3

Um ihn auf E5 zu bringen.

Lr. F8 - E7

Um seinen König, der in Gefahr ist, rücken zu können. —

Der S. hat eine gute Stellung.

## Veränderung.

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 6. | - - | Sr. G8 - F6 |
| 7. | S. C3 - B5 | |

Um hernach durch S. B5 - C7* seinen Thurm zu erobern.

Sr. F6 - D5

Um dies zu verhindern und meinen Läufer F4 anzugreifen.

8. L. F4 - E3 D. D8 - A5*
9. L. E3 - D2

Wenn ich D. D1 - D2 ziehe, so wird er D. A5 - D2†* dagegen ziehn, und ich werde mit K. E1 - D2† kein gutes Spiel haben.

D. A5 - B6

10. A2 - A4 S. B8 - C6

Zum Angriff auf meinen Bauer D4.

11. Lr. F1 - C4 E7 - E6
12. D. D1 - E2

Um seinen Bauer E6 gefangen zu halten.

Lr. F8 - E7

13. L. D2 - C3

Um meinen Bauer D4 zu decken.

Tr. H8 - F8

Der S. hat eine gute Stellung erhalten.

## Zweyter Fall. (C.)

Der S. gibt einen Zug und den Bauer F7 vor.

---

## 33. Spiel.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1. E2-E4 | E7-E6 |
| 2. D2-D4 | [C7-C5] |
| Oder D7-D5. | Siehe I. |
| Veränderung. | |
| 3. C2-C3 | C5-D4† |
| 4. C3-D4† | S. B8-C6 |
| 5. F2-F4 | G7-G6 |
| 6.Sr.G1-F3 | Lr. F8-G7 |
| 7.S. B1-C3 | Sr.G8-E7 |
| 8.L. C1-E3 | K. rochirt |
| 9.D. D1-D2 | D7-D6 |
| 10.Lr. F1-D3 | A7-A6 |
| 11.K.roch.-C1 | |

Es ist oft zuträglich, nach dieser Seite zu rochiren, wenn der Gegner nach der andern rochirt hat. —

Ueberhaupt läßt sich eher eine Oeffnung gegen den König machen, wenn er nach G hin rochirt hat, weil die Steine nach dem Maaße, wie sie hervorrücken, ihre natürliche Richtung gegen diese Seite haben.

| | |
|---|---|
| | B7-B5 |
| 12. G2-G4 | D. D8-C7 |
| 13. K. C1-B1 | T. A8-B8 |
| 14. H2-H4 | S. C6-A7 |
| 15. H4-H5 | L. C8-D7 |
| 16. H5-G6† | H7-G6† |
| 17.Sr.F3-G5 | E5-B4 |
| 18.D. D2-H2 | Tr. F8-D8 |
| 19.D. H2-H7* | K. G8-F8 |
| 20.S. C3-E2 | A6-A5 |
| 21. E4-E5 | |

Um seinem Läufer G7, der nebst der Königin, einem Thurm und zwey vorgedrungenen Bauern gegen meinen König gerichtet ist, den Weg zu versperren, und um seinen Bauer G6 anzugreifen, welchen der Gegner nicht mehr retten kann.

| | |
|---|---|
| | D6-E5† |
| 22. Lr. D3-G6† | Sr. E7-G6† |
| 23. D.H7-G6† | L. D7-E8 |
| 24. D.G6-H7 | |

Ich gewinne.

---

## I. Veränderung.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 2. - - | D7-D5 |
| 3. [E4-E5] | |
| Oder E4-D5†. | Siehe II. |
| Veränderung. | |

C7 - C5

4. C2 - C3 S. B8 - C6

5. Lr. F1 - B5

Es ist rathsam, den Springer anzugreifen und zu schlagen, ehe er D. D8 - B6 zieht, sonst werde ich meinen durch diesen Springer angegriffenen Bauer D4 schwerlich retten. Und da er vor seinem Zuge S. B8 - C6 durch D. D8-B6 meinen Zug Lr. F1 - B5 zu verhindern suchen mögte: so könnte ich, um ihm zuvorzukommen, statt C2 - C3 im vierten Zuge schon Lr. F1 - B5 ziehn.

L. C8 - D7

6. Lr. B5 - C6†

Sonst würde er mit S. C6 - E5† Vortheil haben. Ich opfere zwar einen der beßten Steine, den Läufer meines Königs, auf; allein dieser wird weniger nützlich, wenn der Gegner, wie hier, seinen Bauer E7 nur Einen Schritt vorgerückt hat, weil alsdann dieser Läufer das Feld F7 nicht beherrschen kann.

L. D7 - C6†

7. D. D1 - G4 D. D8 - D7

8. Sr. G1 - F3

Dieser Zug ist jezt besser, als F2 - F4, weil ich dadurch meinen Läufer C1 einsperren und dem Gegner Zeit lassen würde, Sr. G8 - H6, und dann Sr. H6 - F5, zu ziehen.

K. rochirt

9. K. rochirt C5 - C4

10. B2 - B3 Sr. G8 - E7

11. L. C1 - G5

Um seinen Springer gefangen zu halten und seinen Thurm zum Weichen zu nöthigen, wodurch er Zeit verliert.

H7 - H5

12. D. G4 - H3 T. D8 - E8

13. Sr. F3 - H4

Um meiner Königin Freyheit zu verschaffen, und den Gegner an dem Zuge Sr. E7 - F5 zu hindern.

K. C8 - B8

14. S. B1 - D2 C4 - B3†

15. A2 - B3† A7 - A6

16. D. H3 - D3 T. E8 - D8

Um diesem Thurm die Richtung auf meinen Bauer D4 zu geben, wenn er hernach L. C6 - B5 gezogen, und dadurch mich gezwungen hat, C3 - C4 zu ziehen, wodurch jener Bauer D4 in Gefahr kommt.

17. Tr. F1 - C1

Um diese Absicht zu vereiteln, und ihn zum Rückzuge des Thurms auf C8 zu zwingen.

T. D8 - C8

18. C3 - C4 Tr. H8 - G8

19. F2 - F4 D. D7 - E8

20. L. G5 - E7†

Mein Läufer und Springer sind auf diesen Stellen unnütz. Ich gebe also Stein um Stein, damit ich über ihrer Rettung keine Zeit verliere.

Lr. F8 - E7†

21. Sr. H4 - F3 G7 - G6

22. Sr. F3 - G5 D. E8 - D7

Er nimmt meinen Springer G5 nicht, ob ich gleich dadurch einen Doppelbauer bekommen würde. Denn theils würde dieser Doppelbauer meinen König gegen seinen Angriff desto besser schützen; theils ist ihm sein Läufer E7 unentbehrlich, um das Vordringen meiner Bauern auf meinem linken Flügel zu verhindern.

23. S. D2 - F3 L. C8 - D8

24. Tr. C1 - D1

um meinen Bauer D4 zu decken.

Lr. E7 - G5†

25. S. F3 - G5† Tr. G8 - G7

26. S. G5 - F3 L. D8 - G8

27. H2 - H4 D. D7 - E7

28. G2 - G3

Wenn ich diesen Bauer nicht vorrückte, so würde er D5 - C4† und hernach L. C6 - F3† ziehen, wodurch alsdann mein Bauer H4 unbeschützt bleiben würde.

D. E7 - B4

29. S. F3 - E1

Um damit hernach auf das Feld E3 zu kommen.

Tr. G7 - C7

30. S. E1 - C2 D. B4 - E7

31. S. C2 - E3

Um mit C4 - D5† zu schlagen, und demnächst seinen Läufer mit diesem Springer zu rauben, weil sonst meine Mittelbauern, worin die Stärke meines Spiels besteht, nicht vordringen können.

Tr. C7 - D7

32. C4 - D5† L. C6 - D5†

33. S. E3 - D5† Tr. D7 - D5†

34. Tr. D1 - C1 D. E7 - D7

35. T. A1 - A4 K. B8 - A7

Man ist oft genöthigt, sowohl beym Angriff, als bey der Vertheidigung, zwecklose Züge zu thun, weil man nichts besseres vornehmen kann.

36. T. A4 - C4 Tr. D5 - B5

37. T. C4 - C7 D. D7 - D5

38. Tr. C1 - C4 K. A7 - B8

39. D. D3 - C3 K. B8 - A7

40. Tr. C4 - B4 Tr. B5 - B4†

41. D. C3 - B4† D. D5 - F3

42. D. B4 - C3 D. F3 - E4

43. T. C7 - E7 T. F8 - D8

44. T. E7 - E6†

Denn ich habe für meinen Bauer D4 von ihm nichts zu fürchten, weil es ihn seine Königin kostet. — Nähme er ihn aber mit T. D8 - D4†, so wäre er gleich mat.

D. E4 - D4†*

45. D. C3 - D4† T. D8 - D4†

46. T. E6 - G6† T. D4 - B4

47. E5 - E6 T. B4 - B3†

48. T. G6 - G5

Dieser Zug ist entscheidend wichtig, um meinen Bauer E6 zur Dame zu führen.

B7 - B5

49. K. G1 - G2

Sonst würde er meinen Bauer

E6 mit seinem Thurm angreifen; oder, wenn ich diesen durch T. G5 - E5 decken wollte, den Bauer G3 schlagen. —

Am Ende des Spiels ist der König der beste Stein, wenn er sich dadurch gegen das Schachbieten deckt, daß er seine Stellung auf einem solchen Felde nimmt, von wo aus er zu gleicher Zeit alle ihm noch übriggebliebenen Steine beschützen kann.

| | | A6 - A5 |
|---|---|---|
| 50. | E6 - E7 | T. B3 - E3 |
| 51. | T. G5 - E5 | |

Ich muß gewinnen.

---

## II. Veränderung. (L.)

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 3. | E4 - D5† | E6 - D5† |
| 4. | D. D1 - H5* | G7 - G6 |
| 5. | D. H5 - E5* | D. D8 - E7 |
| 6. | L. C1 - F4 | C7 - C6 |
| 7. | Lr. F1 - E2 | Lr. F8 - G7 |
| 8. | D. E5 - E7†* | Sr. G8 - E7† |
| 9. | Sr. G1 - F3 | K. rochirt |
| 10. | L. F4 - E5 | S. B8 - D7 |
| 11. | K. rochirt | S. D7 - E5† |
| 12. | Sr. F3 - E5† | |

Dies ist ein besserer Zug, als D4 - E5†, weil ich nun Freyheit behalte, mit dem Bauer F2 meinen, in das Spiel des Gegners vorgedrungenen, Springer zu unterstützen. Schlägt er mir diesen Springer, so wird mein Bauer D4 ein sehr nützlicher Freybauer.

| | | Lr. G7 - E5† |
|---|---|---|
| 13. | D4 - E5† | Tr. F8 - F4 |

Um zu verhindern, daß ich meinen Freybauer nicht mit F2 - F4 unterstütze.

| | | |
|---|---|---|
| 14. | Lr. E2 - D3 | L. C8 - F5 |
| 15. | Lr. D3 - F5† | S. E7 - F5† |
| 16. | G2 - G3 | Tr. F4 - E4 |
| 17. | F2 - F4 | Tr. E4 - E2 |
| 18. | S. B1 - A3 | S. F5 - E3 |
| 19. | Tr. F1 - F2 | Tr. E2 - F2† |
| 20. | K. G1 - F2† | S. E3 - G4* |
| 21. | K. F2 - G2 | T. A8 - D8 |
| 22. | H2 - H3 | S. G4 - H6 |
| 23. | G3 - G4 | A7 - A6 |
| 24. | T. A1 - D1 | S. H6 - F7 |
| 25. | H3 - H4 | C6 - C5 |
| 26. | C2 - C3 | B7 - B5 |
| 27. | S. A3 - C2 | A6 - A5 |
| 28. | S. C2 - E3 | D5 - D4 |
| 29. | C3 - D4† | C5 - D4† |
| 30. | S. E3 - C2 | D4 - D3 |
| 31. | S. C2 - E1 | D3 - D2 |
| 32. | S. E1 - F3 | |

Ich schlage nachher den Bauer D2 und gewinne das Spiel.

---

# 34. Spiel.

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 1. | E2 - E4 | D7 - D6 |
| 2. | D2 - D4 | Sr. G8 - F6 |
| 3. | Lr. F1 - D3 | E7 - E5 |
| 4. | D4 - E5† | |

Rückte ich diesen Bauer vor, anstatt damit zu schlagen, so würde er mir zum Angriff ganz unbrauchbar seyn, weil ihm der Bauer E5 im Wege steht. Ich schlage also um so lieber damit, da der Gegner dadurch einen einzelnen Bauer auf der Mitte bekommt, der gemeiniglich verloren ist.

| | | |
|---|---|---|
| | | D6 - E5† |
| 5. | L. C1 - G5 | Lr. F8 - D6 |
| 6. | H2 - H3 | L. C8 - E6 |
| 7. | Sr. G1 - E2 | K. rochirt |
| 8. | K. rochirt | S. B8 - D7 |
| 9. | C2 - C4 | S. D7 - B6 |
| 10. | B2 - B3 | D. D8 - E8 |
| 11. | L. G5 - F6† | |

Denn nähme ich den Springer nicht, so würde der Gegner D. E8 - G6 ziehn, und mich dadurch in Gefahr bringen, mat zu werden, daß er diesen Läufer, oder den Bauer H3, schlägt. —

Denn vorgedrungene Steine müssen nie ohne Unterstützung bleiben, weil sie leicht durch ein verdecktes, oder offenes, Schach verloren gehen.

| | | |
|---|---|---|
| | | Tr. F8 - F6† |
| 12. | S. B1 - C3 | D. E8 - G6 |
| 13. | K. G1 - H1 | C7 - C6 |
| 14. | A2 - A3 | |

Um nachher B3 - B4 ziehn zu können.

| | | |
|---|---|---|
| | | T. A8 - F8 |
| 15. | F2 - F3 | D. G6 - G5 |
| 16. | D. D1 - C1 | |

Wenn man die feindliche Königin, nebst andern Steinen, ihre Richtung gegen seinen König nehmen sieht, so muß man dem Gegner den Tausch der Königinnen anbieten, wenn man sie nicht anders los werden kann.

| | | |
|---|---|---|
| | | D. G5 - H4 |
| 17. | D. C1 - E1 | D. H4 - H6 |
| 18. | K. H1 - H2 | Tr. F6 - G6 |
| 19. | G2 - G4 | D. H6 - G5 |
| 20. | Sr. E2 - G3 | Tr. G6 - H6 |
| 21. | K. H2 - G2 | D. G5 - H4 |
| 22. | Tr. F1 - H1 | G7 - G6 |
| 23. | Sr. G3 - E2 | D. H4 - F6 |
| 24. | D. E1 - G3 | D. F6 - E7 |
| 25. | H3 - H4 | S. B6 - D7 |
| 26. | B3 - B4 | K. G8 - H8 |
| 27. | G4 - G5 | Tr. H6 - H5 |
| 28. | C4 - C5 | Lr. D6 - C7 |
| 29. | S. C3 - D1 | |

Weil dieser Springer auf C3 ganz unnütz steht, und um ihn auf G4 zu bringen.

| | | |
|---|---|---|
| | | D. E7 - F7 |
| 30. | S. D1 - E3 | H7 - H6 |

| | | |
|---|---|---|
| 31. S. | E3 - G4 | H6 - G5† |
| | Um seinem Thurm H5 wieder freyes Spiel zu geben. | |
| 32. | H4 - G5† | K. H8 - G7 |
| 33. Tr. | H1 - H5† | G6 - H5† |
| 34. S. | G4 - H2 | Lr. C7 - D8 |
| 35. T. | A1 - G1 | K. G7 - G6 |
| 36. K. | G2 - H1 | Lr. D8 - C7 |
| | Um seinen Bauer E5 zu unterstützen, wenn ich F3 - F4 ziehe. | |
| 37. D. | G3 - H4 | T. F8 - H8 |
| 38. Sr. | E2 - G3 | Lr. C7 - D8 |
| 39. Sr. | G3 - F5 | S. D7 - F8 |
| 40. | F3 - F4 | E5 - F4† |
| 41. D. | H4 - F4† | Lr. D8 - C7 |
| 42. D. | F4 - F2 | Lr. C7 - H2† |
| 43. K. | H1 - H2† | T. H8 - H7 |
| 44. D. | F2 - D4 | H5 H4 |
| 45. D. | D4 - D6 | T. H7 - H8 |
| 46. Sr. | F5 - E7* | K. G6 - G7 |
| 47. D. | D6 - E5* | K. G7 - H7 |
| 48. | G5 - G6* | Sr. F8 - G6† |
| 49. Sr. | E7 - G6† | |
| | Ich gewinne das Spiel. | |

## 35. Spiel.

| Weiß. | | Schwarz. |
|---|---|---|
| 1. | E2 - E4 | G7 - G6 |
| 2. | D2 - D4 | Lr. F8 - G7 |
| 3. | [H2 - H4] | |
| | Oder F2 - F4. Siehe Veränderung. | |
| | | E7 - E5 |
| 4. | C2 - C3 | Sr. G8 - E7 |
| 5. | D4 - E5† | |
| | Ich schlage ihn, weil der Gegner genöthigt ist, meinen Bauer mit seinem Läufer wieder zu nehmen, wodurch ich ihm einen Zug abgewinne, indem ich nun F2 - F4 ziehe. | |
| | | Lr. G7 - E5† |
| 6. | F2 - F4 | Lr. E5 - G7 |
| 7. Lr. | F1 - C4 | S. B8 - C6 |
| 8. | H4 - H5 | D7 - D6 |
| 9. Sr. | G1 - H3 | |
| | Da ich den Bauer H2 einmal vorgerückt habe, so ist es besser, so, als Sr. G1 - F3, zu ziehen, um nicht meiner Königin den Weg zu versperren. | |
| | | L. C8 - H3† |
| | Er muß sich diesen Springer vom Halse schaffen, weil derselbe sonst mit zwey Zügen in sein Spiel eindringen würde. | |
| 10. Tr. | H1 - H3† | D. D8 - D7 |
| 11. D. | D1 - B3 | S. C6 - A5 |
| 12. Lr. | C4 - F7* | K. E8 - F8 |
| 13. D. | B3 - E6 | D. D7 - E6† |
| 14. Lr. | F7 - E6† | S. A5 - C6 |
| 15. | G2 - G4 | S. C6 - D8 |
| 16. Lr. | E6 - B3 | Sr. E7 - C6 |

| | | |
|---|---|---|
| 17. S. | B1 - A3 | A7 - A6 |
| 18. L. | C1 - E3 | S. D8 - F7 |
| 19. K. | rochirt | K. F8 - E7 |
| 20. | G4 - G5 | Tr. H8 - F8 |
| 21. | F4 - F5 | G6 - F5† |
| 22. | E4 - F5† | K. E7 - D7 |
| 23. Lr. | B3 - E6* | K. D7 - D8 |
| 24. | H5 - H6 | Lr. G7 - E5 |
| 25. | G5 - G6 | H7 - G6† |
| 26. | F5 - G6† | S. F7 - H8 |

Der S. muß das Spiel unfehlbar gewinnen.

---

## Veränderung.

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 3. | F2 - F4 | E7 - E6 |
| 4. Sr. | G1 - F3 | D7 - D6 |
| 5. | C2 - C4 | S. B8 - D7 |
| 6. | E4 - E5 | |

Da er nicht unterlassen würde, D6 - D5 zu ziehen, um meinem Läufer F1, wenn derselbe auf D3 gezogen würde, den Weg zu versperren: so komme ich ihm durch diesen Zug zuvor.

| | | |
|---|---|---|
| | | S. D7 - B6 |
| 7. Lr. | F1 - D3 | L. C8 - D7 |
| 8. S. | B1 - C3 | D. D8 - E7 |
| 9. L. | C1 - E3 | Sr. G8 - H6 |
| 10. | H2 - H3 | K. roch. - C8 |
| 11. | E5 - D6† | C7 - D6† |
| 12. | B2 - B4 | K. C8 - B8 |
| 13. | A2 - A4 | S. B6 - C8 |
| 14. | C4 - C5 | D6 - D5 |
| 15. | B4 - B5 | Sr. H6 - F7 |
| 16. | K. rochirt | K. B8 - A8 |

Er weiß bey diesem schon verlornen Spiele nichts, als diesen unnützen Zug, zu thun. —

Dieses Spiel wird nur fortgesetzt, um einen ganz regelmäßigen Angriff zu lehren.

| | | |
|---|---|---|
| 17. D. | D1 - B3 | L. D7 - E8 |
| 18. | A4 - A5 | D. E7 - C7 |
| 19. | B5 - B6 | D. C7 - E7 |
| 20. | A5 - A6 | |

Ich habe immer noch Zeit genug, B6 - A7† zu ziehn, und rücke lieber diesen Bauer vor, da der Gegner ihn wegen der Richtung meines Thurms A1 gegen seinen König nicht schlagen darf.

| | | |
|---|---|---|
| | | L E8 - C6 |
| 21. | B6 - A7† | S. C8 - A7† |
| 22. T. | A1 - B1 | T. D8 - B8 |
| 23. S. | C3 - A4 | L. C6 - A4† |
| 24. D. | B3 - A4† | D. E7 - C7 |
| 25. Sr. | F3 - E5 | Tr. H8 - F8 |

Er darf den Springer nicht schlagen, um nicht meinem Läufer E3 die freye Richtung auf seinen König zu verstatten.

| | | |
|---|---|---|
| 26. | A6 - B7†* | T. B8 - B7† |
| 27. T. | B1 - B7† | D. C7 - B7† |
| 28. | C5 - C6 | D. B7 - C7 |
| 29. Sr. | E5 - D7 | Tr. F8 - E8 |
| 30. Lr. | D3 - A6 | D. C7 - C6† |
| 31. Lr. | A6 - B5 | D. C6 - C7 |
| 32. Lr. | B5 - C6* | |

Ich setze bald mat.

---

# 36. Spiel.

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 1. | E2 - E4 | Sr. G8 - H6 |
| 2. | D2 - D4 | Sr. H6 - F7 |
| 3. | F2 - F4 | E7 - E6 |
| 4. | C2 - C4 | C7 - C5 |
| 5. | D4 - D5 | D7 - D6 |

Er könnte eben so gut E6 - E5 ziehn, um mich zum Schlagen, oder Vorrücken, zu nöthigen, in welchem Falle er mit seiner Königin Schach bieten, und mein Spiel sehr in Unordnung bringen würde. Alsdann müßte ich aber S. B1 - C3, und nachher F4 - F5, ziehn.

| | | |
|---|---|---|
| 6. | Sr. G1 - F3 | Lr. F8 - E7 |
| 7. | L. C1 - E3 | Lr. E7 - H4* |
| 8. | L. E3 - F2 | Lr. H4 - F2†* |
| 9. | K. E1 - F2† | |

Wenn man den König auf dies Feld bringen kann, so schadet das Unterlassen des Rochirens nichts, weil man dadurch seinen Steinen, besonders den Thürmen, gegenseitige Unterstützung verschafft.

D. [D8 - F6]

Oder E6 - D5†. Siehe I. Veränderung.

| | | |
|---|---|---|
| 10. | D. D1 - D2 | K. rochirt |
| 11. | Lr. F1 - D3 | Sr. F7 - H6 |
| 12. | G2 - G3 | E6 - D5† |
| 13. | C4 - D5† | S. B8 - A6 |
| 14. | A2 - A3 | |

Durch Lr. D3 - A6† könnte ich ihn zwar nöthigen, einen Bauer zu verdoppeln. Ich behalte aber diesen Läufer in der gegenwärtigen Lage lieber zum Angriff.

| | | |
|---|---|---|
| | | S. A6 - C7 |
| 15. | S. B1 - C3 | L. C8 - D7 |
| 16. | K. F2 - G2 | A7 - A6 |
| 17. | H2 - H3 | B7 - B5 |
| 18. | F4 - F5 | Sr. H6 - F7 |
| 19. | G3 - G4 | Sr. F7 - E5 |
| 20. | Sr. F3 - E5† | D. F6 - E5† |
| 21. | G4 - G5 | T. A8 - E8 |
| 22. | T. A1 - F1 | T. E8 - E7 |
| 23. | S. C3 - D1 | T. E7 - F7 |
| 24. | S. D1 - E3 | D. E5 - D4 |
| 25. | D. D2 - E2 | C5 - C4 |
| 26. | Lr. D3 - B1 | A6 - A5 |
| 27. | S. E3 - G4 | B5 - B4 |
| 28. | H3 - H4 | L. D7 - B5 |
| 29. | T. F1 - D1 | D. D4 - C5 |
| 30. | A3 - B4† | A5 - B4† |
| 31. | D. E2 - E1 | L. B5 - D7 |
| 32. | H4 - H5 | S. C7 - B5 |
| 33. | H5 - H6 | G7 - G6 |
| 34. | Tr. H1 - F1 | C4 - C3 |
| 35. | T. D1 - C1 | D. C5 - C4 |
| 36. | S. G4 - E3 | D. C4 - C8 |
| 37. | D. E1 - G3 | D. C8 - D8 |
| 38. | B2 - C3† | B4 - C3† |
| 39. | S. E3 - C4 | D. D8 - C7 |
| 40. | Lr. B1 - D3 | L. D7 - C8 |
| 41. | F5 - G6† | H7 - G6† |

| | | |
|---|---|---|
| 42. | Tr.F1 - F7† | Tr.F8 - F7† |
| 43. | E4 - E5 | L. C8 - F5 |
| 44. | E5 - D6† | D. C7 - D7 |
| 45. | S. C4 - E5 | D. D7 - B7 |
| 46. | S. E5 - C6 | L. F5 - D3† |
| 47. | D. G3 - D3† | K. G8 - H7 |
| 48. | S. C6 - D8 | D. B7 - D7 |
| 49. | S. D8 - F7† | D. D7 - G4* |
| 50. | D. D3 - G3 | D. G4 - E2* |
| 51. | K. G2 - G1 | S. B5 - D4 |
| 52. | D6 - D7 | S. D4 - F3* |
| 53. | K. G1 - H1 | D. E2 - E4 |
| 54. | S. F7 - D6 | D. E4 - E3 |
| 55. | D7 - D8T. | D. E3 - C1†* |
| 56. | K. H1 - G2 | |

Ich gewinne.

---

## I. Veränderung.

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 9. | - - | E6 - D5† |
| 10. | C4 - D5† | L. C8 - G4 |
| 11. | Lr. F1 - E2 | L. G4 - F3† |
| 12. | Lr. E2 - F3† | D. D8 - H4* |
| 13. | G2 - G3 | D. H4 - F6 |
| 14. | D. D1 - E2 | K. rochirt |
| 15. | S. B1 - C3 | S. B8 - D7 |
| 16. | K. F2 - G2 | A7 - A6 |
| 17. | A2 - A4 | |

Um sein Eindringen in mein Spiel zu verhindern, wenn er seinen Bauer B7 vorrücken läßt.

[G7 - G5]

Oder Sr. F7 - H6. Siehe II. Veränderung.

| | | |
|---|---|---|
| 18. | Lr. F3 - G4 | T. A8 - D8 |
| 19. | Lr. G4 - D7† | |

Es ist rathsam, sich Eines feindlichen Springers zu entledigen. Der Andere ist alsdann um so weniger gefährlich.

| | | |
|---|---|---|
| | | T. D8 - D7† |
| 20. | D. E2 - G4 | T. D7 - E7 |
| 21. | H2 - H4 | |

Denn es ist die höchste Zeit, daß ich gegen seinen König eine Oeffnung mache.

| | | |
|---|---|---|
| | | H7 - H6 |
| 22. | H4 - G5† | H6 - G5† |
| 23. | D. G4 - H5 | D. F6 - G7 |
| 24. | T. A1 - F1 | Tr.F8 - E8 |
| 25. | F4 - F5 | D. G7 - F6 |
| 26. | D. H5 - H7* | K. G8 - F8 |
| 27. | D. H7 - G6 | D. F6 - D4 |
| 28. | F5 - F6 | |

Ich werde gewinnen.

---

## II. Veränderung. (I.)

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 17. | - - | Sr. F7 - H6 |
| 18. | T. A1 - E1 | T. A8 - E8 |
| 19. | D. E2 - D3 | |

Da seine Absicht ist, Sr. H6-F5, und nachher Sr. F5 - D4, zu ziehn, und so in mein Spiel einzubrechen, so ziehe ich meine Königin aus der Richtung seines Thurms weg, damit er den beabsichtigten Zug nicht thun könne.

T. E8 - E7

| | | |
|---|---|---|
| 20. Tr. | H1 - F1 | Sr. H6 - F7 |
| 21. Lr. | F3 - G4 | H7 - H6 |
| 22. Lr. | G4 - D7† | T. E7 - D7† |
| 23. S. | C3 - D1 | T. D7 - E7 |
| 24. Tr. | F1 - F2 | Tr. F8 - E8 |
| 25. Tr. | F2 - E2 | D. F6 - G6 |
| 26. S. | D1 - F2 | K. G8 - H8 |
| 27. | H2 - H3 | H6 - H5 |
| 28. | G3 - G4 | Sr. F7 - H6 |
| 29. | E4 - E5 | |

Dies ist erst der rechte Zeitpunct, diesen Bauer vorrücken zu lassen, der den Sieg für mich entscheiden soll.

| | | |
|---|---|---|
| | | D. G6 - F7 |
| 30. D. | D3 - F3 | H5 - H4 |
| 31. | E5 - E6 | D. F7 - G6 |
| 32. K. | G2 - H2 | |

Denn man muß König und Königin immer aus der Richtung der feindlichen Steine ziehn, zumal wenn man, wie hier, sieht, daß der Gegner mit einem Springer einbrechen will, welchen er ungestraft dem Schlagen eines Bauers blosstellen kann, weil einer seiner Steine gegen meinen König, oder meine Königin, gerichtet ist.

| | | |
|---|---|---|
| | | B7 - B5 |
| 33. | A4 - B5† | A6 - B5† |
| 34. S. | F2 - E4 | Tr. E8 - D8 |
| 35. D. | F3 - F2 | B5 - B4 |
| 36. D. | F2 - H4† | |

Ich muß gewinnen.

---

## Dritter Fall. (C.)

Der S. gibt Zwey Züge und den Bauer F7 vor.

---

# 37. Spiel.

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 1. | E2 - E4<br>D2 - D4 | E7 - E6 |
| 2. | F2 - F4 | C7 - C5 |
| 3. | [C2 - C3] | |
| | Oder D4 - D5. | Siehe Veränderung. |
| | | D7 - D5 |
| 4. | E4 - D5† | G7 - G6 |

Um das Vordringen meiner Bauern auf der Seite, wo er am schwächsten ist, zu verhindern.

| | | |
|---|---|---|
| 5. | H2 - H4 | |

Um ohne Zeitverlust den vorgegebenen Vortheil zu benutzen.

| | | |
|---|---|---|
| | | Lr. F8 - G7 |

6. H4 - H5 Sr. G8 - E7
7. H5 - H6 Lr. G7 - F8
8. G2 - G4 C5 - D4†
9. C3 - D4†

Offenbar würden die Verfasser hier einen bessern Zug haben thun lassen können durch D. D1 - D4†. Denn dadurch würde ich nicht nur den lästigen Doppelbauer vermieden, sondern auch dem feindlichen Thurm H8 gedrohet haben.

Sr. E7 - C6

Er kann ihn wegen meines Bauers G4 nicht auf F5 bringen.

10. A2 - A3 Lr. F8 - E7
11. Sr. G1 - F3 B7 - B6
12. S. B1 - C3 S. B8 - A6
13. Lr. F1 - B5 L. C8 - B7
14. D. D1 - A4 S. A6 - B8
15. D. A4 - C2 A7 - A6
16. Lr. B5 - D3 D. D8 - D7
17. L. C1 - E3 A6 - A5
18. K. E1 - F2

Um damit die übrigen Steine zu decken, womit ich auf derjenigen Seite den Angriff mache, von welcher er den Bauer vorgegeben hat. Rochiren darf ich nicht mehr, weil ich den Bauer G2 vorgerückt habe. Auch ist mein König auf dieser Stelle hinlänglich gedeckt.

L. B7 - A6

19. S. C3 - B5

Um meinen Läufer D3 zu erhalten, weil dieser zum Gewinn des Spiels entscheidet.

K. rochirt
20. T. A1 - G1 K. G8 - H8
21. F4 - F5 E6 - F5†
22. G4 - F5† L. A6 - B5†
23. F5 - G6† L. B5 - D3†
24. G6 - G7* K. H8 - G8
25. G7 - F8D†* K. G8 - F8†
26. D. C2 - D3†

Ich werde gewinnen.

---

## Veränderung.

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 3. | D4 - D5 | D7 - D6 |
| 4. | C2 - C4 | E6 - E5 |
| 5. Sr. | G1 - F3 | D. D8 - C7 |
| 6. Lr. | F1 - D3 | Sr. G8 - F6 |
| 7. S. | B1 - C3 | A7 - A6 |
| 8. | F4 - F5 | B7 - B6 |
| 9. | H2 - H3 | H7 - H6 |
| 10. L. | C1 - E3 | S. B8 - D7 |
| 11. D. | D1 - E2 | L. C8 - B7 |
| 12. | G2 - G4 | Lr. F8 - E7 |
| 13. K. | E1 - F2 | K. roch. - C8 |
| 14. T. | A1 - G1 | T. D8 - F8 |
| 15. | H3 - H4 | K. C8 - B8 |
| 16. | G4 - G5 | Sr. F6 - E8 |
| 17. D. | E2 - D2 | H6 - H5 |
| 18. S. | C3 - E2 | Tr. H8 - G8 |
| 19. S. | E2 - G3 | Tr. G8 - H8 |

Wer einem Spieler, der die vorgegebenen Vortheile zu benutzen weiß, einen Bauer und zwey Züge vorgiebt, sieht sich oft genöthigt, zu seiner Vertheidigung lauter Nothzüge, oder wohl gar

ganz unbedeutende Züge, zu thun, unterdessen der Andere Zeit gewinnt, sein Spiel gut zu ordnen und einen Angriff vorzubereiten, der ihm entweder noch mehrere Vortheile, oder gar den Sieg, verschafft.

| | | |
|---|---|---|
| 20. | Lr. D3 - E2 | K. B8 - A7 |
| 21. | Sr. F3 - E1 | G7 - G6 |
| 22. | F5 - F6 | Sr. E8 - F6† |
| 23. | G5 - F6† | S. D7 - F6† |
| 24. | K. F2 - G2 | L. B7 - C8 |
| 25. | T. G1 - F1 | D. C7 - D8 |
| 26. | L. E3 - G5 | T. F8 - F7 |
| 27. | L. G5 - F6† | Lr. E7 - F6† |
| 28. | Sr. E1 - F3 | Tr. H8 - H7 |
| 29. | Sr. F3 - G5 | Lr. F6 - G5† |
| 30. | T. F1 - F7†* | Tr. H7 - F7† |
| 31. | D. D2 - G5† | Tr. F7 - F6 |
| 32. | Tr. H1 - F1 | |

Ich werde gewinnen.

## 38. Spiel.

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 1. | E2 - E4<br>D2 - D4 | E7 - E6 |
| 2. | F2 - F4 | D7 - D5 |
| 3. | E4 - E5 | C7 - C5 |
| 4. | C2 - C3 | S. B8 - C6 |
| 5. | Sr. G1 - F3 | Sr. G8 - H6 |
| 6. | Lr. F1 - D3 | D. D8 - B6 |
| 7. | A2 - A3 | L. C8 - D7 |

Hätte er statt dessen C5 - D4† gezogen, so würde er seine Königin durch folgende Züge verloren haben:

| | | |
|---|---|---|
| 8. | Sr. F3 - D4† | S. C6 - D4† |
| 9. | C3 - D4† | D. B6 - D4† |
| 10. | Lr. D3 - G6* ꝛc. | |

8. Lr. D3 - C2

Da er durch den vorigen Zug seinen König gedeckt hat, so bleibt mir nichts übrig, als durch diesen Zug meine Königin frey zu machen, und damit meinen Bauer D4 zu beschützen, welcher jezt in Gefahr ist.

| | | |
|---|---|---|
| | | C5 - C4 |
| 9. | S. B1 - D2 | Lr. F8 - E7 |
| 10. | T. A1 - B1 | K. roch. - G8 |
| 11. | B2 - B3 | C4 - B3† |

Wenn er dafür Tr. F8 - F4† zieht, so greife ich mit S. D2 - C4† seine Königin, u. mit dem freygewordenen Läufer C1 seinen Thurm F4 an.

| | | |
|---|---|---|
| 12. | S. D2 - B3† | D. B6 - C7 |
| 13. | D. D1 - D3 | G7 - G6 |
| 14. | H2 - H3 | T. A8 - E8 |
| 15. | G2 - G4 | D. C7 - C8 |
| 16. | F4 - F5 | Sr. H6 - F7 |
| 17. | F5 - G6† | |

Ich gewinne das Spiel.

# 39. Spiel.

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 1. | E2 - E4<br>D2 - D4 | E7 - E6 |
| 2. | F2 - F4 | Sr. G8 - H6 |
| 3. | C2 - C4 | Sr. H6 - F7 |
| 4. | Lr. F1 - D3 | Lr. F8 - B4* |
| 5. | S. B1 - C3 | Lr. B4 - C3†* |
| 6. | B2 - C3† | K. rochirt |
| 7. | D. D1 - H5 | |

Um ihn zu dem Zuge G7 - G6 zu nöthigen, worauf ich hernach meinen Bauer H2 anrücken lasse.

| | | |
|---|---|---|
| | | G7 - G6 |
| 8. | D. H5 - G4 | K. G8 - H8 |
| 9. | H2 - H4 | D7 - D6 |
| 10. | H4 - H5 | E6 - E5 |
| 11. | D. G4 - G3 | K. H8 - G7 |
| 12. | F4 - F5 | D. D8 - F6 |
| 13. | Sr. G1 - F3 | Tr. F8 - G8 |
| 14. | H5 - G6† | H7 - G6† |
| 15. | D4 - E5† | D6 - E5† |
| 16. | Sr. F3 - G5 | Tr. G8 - H8 |
| 17. | K. rochirt | Sr. F7 - G5† |
| 18. | L. C1 - G5† | D. F6 - D6 |
| 19. | C4 - C5 | |

Ich opfere diesen Bauer auf, um meinem Läufer D3 freyes Spiel zu verschaffen.

| | | |
|---|---|---|
| | | D. D6 - C5†* |
| 20. | L. G5 - E3 | D. C5 - D6 |
| 21. | T. A1 - D1 | D. D6 - F6 |
| 22. | F5 - G6† | D. F6 - G6† |
| 23. | D. G3 - E5†* | |

Ich werde gewinnen.

# 40. Spiel.

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 1. | E2 - E4<br>D2 - D4 | E7 - E6 |
| 2. | C2 - C4 | C7 - C5 |

Um meine Steine zu trennen und den seinigen Luft zu machen.

| | | |
|---|---|---|
| 3. | D4 - D5 | D7 - D6 |
| 4. | F2 - F4 | Sr. G8 - H6 |
| 5. | Sr. G1 - F3 | Sr. H6 - F7 |
| 6. | Lr. F1 - D3 | Lr. F8 - E7 |
| 7. | S. B1 - C3 | E6 - E5 |
| 8. | F4 - F5 | K. rochirt |
| 9. | H2 - H4 | |

Durch diesen Zug bereite ich den Angriff auf seinen König, und beuge seinem Angriffe, vor, indem ich mich durch diesen vorgerückten und mit dem Thurm unterstützten

Bauer gegen sein Eindringen decke.

| | | |
|---|---|---|
| | | H7 - H6 |
| 10. | G2 - G4 | S. B8 - A6 |
| 11. | K. E1 - E2 | S. A6 - C7 |
| 12. | L. C1 - E3 | L. C8 - D7 |
| 13. | D. D1 - D2 | A7 - A6 |
| 14. | G4 - G5 | B7 - B5 |
| 15. | T. A1 - G1 | B5 - B4 |
| 16. | S. C3 - D1 | |

Er mag nun ziehen, was er will: ich muß doch gewinnen.

---

## 41. Spiel.

| Weiß. | | Schwarz. |
|---|---|---|
| 1. | E2 - E4<br>D2 - D4 | S. B8 - C6 |
| 2. | F2 - F4 | D7 - D5 |

Wenn er dafür E7 - E5 zieht, so ist die Folge:

| | | |
|---|---|---|
| 3. | F4 - E5† | S. C6 - E5† |
| 4. | D4 - E5† | D. D8 - H4* |
| 5. | K. E1 - D2 | D. H4 - E4† |

6. D. D1 - E2, womit ich unfehlbar gewinnen werde.

| | | |
|---|---|---|
| 3. | E4 - E5 | L. C8 - F5 |
| 4. | C2 - C3 | E7 - E6 |
| 5. | Lr. F1 - D3 | Sr. G8 - H6 |
| 6. | Sr. G1 - F3 | Lr. F8 - E7 |
| 7. | K. rochirt | K. rochirt |
| 8. | H2 - H3 | L. F5 - D3† |
| 9. | D. D1 - D3† | D. D8 - D7 |
| 10. | L. C1 - E3 | Sr. H6 - F5 |
| 11. | L. E3 - F2 | T. A8 - E8 |
| 12. | G2 - G4 | Sr. F5 - H6 |
| 13. | L. F2 - E3 | A7 - A6 |
| 14. | S. B1 - D2 | S. C6 - D8 |
| 15. | K. G1 - G2 | C7 - C6 |
| 16. | K. G2 - G3 | B7 - B5 |
| 17. | H3 - H4 | S. D8 - B7 |
| 18. | Tr. F1 - H1 | C6 - C5 |
| 19. | Sr. F3 - G5 | Lr. E7 - G5† |
| 20. | H4 - G5† | |

Ich gewinne entweder einen Stein, oder setze gar mat.

## Vierter Fall. (C.)

Der S. gibt gegen den Zug den Bauer F7 vor.

---

# 42. Spiel.

---

| Schwarz. | Weiß. |
|---|---|
| 1. E7 - E5 | E2 - E4 |
| 2. Sr. G8 - F6 | S. B1 - C3 |
| 3. Lr. F8 - C5 | Lr. F1 - C4 |
| 4. C7 - C6 | Sr. G1 - F3 |
| 5. D7 - D6 | |

Wenn er dafür D7 - D5 zöge, so würde ich E4 - D5† ziehn, und, wenn er dann mit C6 - D5† wiedergeschlagen hätte, durch Lr. C4 - B5* einen Stein gewinnen.

| | |
|---|---|
| | H2 - H3 |
| 6. D. D8 - E7 | |

Um nachher L. C8 - E6 zu ziehn, und nach seiner Bequemlichkeit nach der einen, oder der andern, Seite hin rochiren zu können.

| | |
|---|---|
| | K. rochirt |
| 7. L. C8 - E6 | Lr. C4 - E6 |
| 8. D. E7 - E6† | D2 - D4 |
| 9. E5 - D4† | Sr. F3 - D4 |
| 10. D. E6 - E5 | Sr. D4 - B3 |
| 11. Lr. C5 - B6 | K. G1 - H1 |
| 12. S. B8 - D7 | F2 - F4 |
| 13. D. E5 - E7 | Sr. B3 - D4 |
| 14. Lr. B6 - D4† | |

Weil er den Zug Sr. D4 - F5 fürchtet.

| | |
|---|---|
| | D. D1 - D4† |
| 15. K. roch. - G8 | L. C1 - E3 |
| 16. T. A8 - D8 | T. A1 - D1 |
| 17. S. D7 - B6 | L. E3 - G1 |

Um ihn hernach von H2 aus gegen seinen Bauer D6 zu richten.

| | |
|---|---|
| 18. C6 - C5 | D. D4 - D3 |
| 19. S. B6 - C8 | L. G1 - H2 |
| 20. A7 - A6 | S. C3 - D5 |
| 21. Sr. F6 - D5† | D. D3 - D5†* |
| 22. K. G8 - H8 | F4 - F5 |
| 23. B7 - B5 | T. D1 - D2 |

Ich will meine Thürme verdoppeln, um den Bauer D6 anzugreifen.

| | |
|---|---|
| 24. Tr. F8 - E8 | Tr. F1 - F4 |
| 25. S. C8 - B6 | D. D5 - B3 |
| 26. S. B6 - C4 | T. D2 - F2 |
| 27. Tr. E8 - F8 | Tr. F4 - G4 |
| 28. D. E7 - F6 | C2 - C3 |
| 29. T. D8 - E8 | T. F2 - E2 |
| 30. S. C4 - E5 | L. H2 - E5† |
| 31. D. F6 - E5† | T. E2 - F2 |
| 32. Tr. F8 - F6 | D. B3 - D1 |

| | | |
|---|---|---|
| 33. T. | E8-F8 | T. F2-D2 |
| 34. | G7-G6 | T. D2-D5 |
| 35. D. | E5-E7 | D. D1-D3 |

Es ist die höchste Zeit, daß ich meine Königin vom König entferne. Denn sonst könnte ich beym folgenden Zuge seinen Bauer F5 nicht nehmen, weil der Gegner sogleich durch ein doppeltes Schach meinen König und Königin zugleich angreifen würde.

| | | |
|---|---|---|
| 36. | G6-F5† | E4-F5† |
| 37. D. | E7-F7 | Tr. G4-F4 |
| 38. D. | F7-E7 | G2-G4 |
| 39. | H7-H6 | K. H1-G2 |

Um meine Bauern zu unterstützen, und das Eindringen seiner Steine zu verwehren.

| | | |
|---|---|---|
| 40. T. | F8-E8 | K. G2-F3 |
| 41. K. | H8-H7 | H3-H4 |
| 42. T. | E8-G8 | Tr. F4-E4 |
| 43. D. | E7-F8 | D. D3-E3 |
| 44. T. | G8-G7 | D. E3-F4 |
| 45. T. | G7-F7 | H4-H5 |

Zöge ich diesen Bauer nicht, so würde er selbst mit H6-H5 angreifen und das Spiel gewinnen.

| | | |
|---|---|---|
| 46. T. | F7-D7 | Tr. E4-E6 |
| 47. | A6-A5 | Tr. E6-F6† |
| 48. D. | F8-F6† | D. F4-E4 |
| 49. T. | D7-D8 | D. E4-E6 |
| 50. K. | H7-G7 | D. E6-F6†* |
| 51. K. | G7-F6† | T. D5-D2 |
| 52. | D6-D5 | T. D2-E2 |
| 53. T. | D8-D6 | |

Besser würden die Verfasser hier haben ziehn lassen: K. F6-G5.

| | | |
|---|---|---|
| | | K. F3-F4 |
| 54. | C5-C4 | T. E2-E8 |
| 55. | D5-D4 | C3-D4† |
| 56. T. | D6-D4†* | T. E8-E4 |
| 57. T. | D4-D2 | |

Er würde das Spiel früher verlieren, wenn er die Thürme verwechseln ließe, weil ich dann mit meinem Könige seine Bauern C4, B5 und A5 angreifen, und, wenn er sie etwa mit seinem König unterstützen wollte, ungehindert G4-G5 ziehn und meinen Bauer H5 in die Dame bringen würde, da sein König zu weit entfernt seyn würde, um dies zu verhindern.

| | | |
|---|---|---|
| | | T. E4-E6* |
| 58. K. | F6-G7 | T. E6-G6* |
| 59. K. | G7-H7 | F5-F6 |
| 60. T. | D2-D7 | K. F4-E5 |
| 61. | B5-B4 | T. G6-G7* |
| 62. T. | D7-G7† | F6-G7† |
| 63. K. | H7-G7† | K. E5-D4 |
| 64. | C4-C3 | B2-C3† |
| 65. | B4-C3† | K. D4-C3† |
| 66. K. | G7-F6 | |

Einen bessern und regelmäßigern Gang würden die Verfasser dem Spiele gegeben haben, wenn die Züge auf folgende Art gethan wären;

| | | |
|---|---|---|
| 66. | A5-A4 | K. C3-B4 |
| 67. | A4-A3 | K. B4-A3† |
| 68. K. | G7-F6 | K. A3-B4 |
| 69. K. | F6-G5 | A2-A4 |
| 70. K. | G5-G4† | A4-A5 |
| 71. K. | G4-H5† | A5-A6 |

72. K. H5 - G4 A6 - A7
73. H6 - H5 A7 - A8 D.
wobey ich gewinnen muß.

A2 - A4
67. K. F6 - G5 K. C3 - C4
68. K. G5 - G4† K. C4 - B5
69. K. G4 - H5† K. B5 - A5†
70. K. H5 - G4 K. A5 - B6
71. H6 - H5 A4 - A5
Ich komme zuerst in die Dame, verwehre dagegen seinem Bauer den Eintritt zur Dame und gewinne das Spiel.

---

## Fünfter Fall.

Der S. gibt gegen den Zug den Springer B8 vor.

---

## 43. Spiel. (C.)

---

| Schwarz. | Weiß. |
|---|---|
| 1. E7 - E5 | E2 - E4 |
| 2. Lr. F8 - C5 | Lr. F1 - C4 |
| 3. Sr. G8 - F6 | D2 - D3 |
| 4. H7 - H6 | Sr. G1 - F3 |
| 5. D7 - D6 | C2 - C3 |
| 6. K. rochirt | K. rochirt |
| 7. C7 - C6 | D3 - D4 |
| 8. E5 - D4† | C3 - D4† |
| 9. Lr. C5 - B6 | Lr. C4 - D3 |

Weil ich voraussehe, daß er mit D6 - D5 diesen Läufer angreifen wird. Ich ziehe ihn also lieber zurück. Denn wenn er nun den Zug thut, so kann ich E4 - E5 dagegen ziehn und dadurch zwey Bauern auf der Mitte festsetzen, welches zur bessern Vertheidigung und zum Gewinn nothwendig ist.

10. L. C8 - G4 L. C1 - E3
11. Tr. F8 - E8 S. B1 - C3
12. Lr. B6 - C7 H2 - H3
Um dadurch das Eindringen eines feindlichen Läufers, oder Springers, zu verhüten. — Doch ist ein solcher Zug alsdann nachtheilig, wenn die feindliche Königin gleich nachher Schach bieten kann.
13. L. G4 - H5 T. A1 - C1
Weil ich meine Thürme sich gegenseitig unterstützen lassen will, wenn ich mich genöthigt sehen sollte, meinen Läufer auf B1 zurück zu ziehen, und weil diese Linie offen ist, wohin man seine

Thürme vorzüglich gern bringt. Dieser Zug setzt mich in den Stand, bey einem der folgenden Züge den Bauer E4 vorzurücken, und dadurch den ganzen Angriff des Gegners zu stören und die Freyheit seiner Steine zu hindern.

| | | |
|---|---|---|
| 14. L. | H5 - G6 | Sr. F3 - D2 |
| 15. | D6 - D5 | F2 - F3 |

Um meinen Bauer E4 zu decken, und zwey Bauern auf der Mitte zu behalten.

Doch ist dieser Zug im Anfang eines Spiels und vor dem Rochiren nicht rathsam. Z. B. in folgendem Spiele:

| Schwarz. | | Weiß. |
|---|---|---|
| 1. | E7 - E5 | E2 - E4 |
| 2. Sr. | G8 - F6 | F2 - F3 |
| 3. Sr. | F6 - E4† | F3 - E4† |

4. D. D8 - H4*, womit der S. unfehlbar gewinnen würde.

| | | |
|---|---|---|
| 16. T. | A8 - C8 | Lr. D3 - B1 |
| 17. Lr. | C7 - B8 | E4 - E5 |
| 18. L. | G6 - B1† | T. C1 - B1† |
| 19. Sr. | F6 - H7 | F3 - F4 |
| 20. D. | D8 - H4 | D. D1 - G4 |

Um die Königinnen zu verwechseln, wobey Derjenige Vortheil hat, dem vorgegeben ist. Der Gegner wird diesen Tausch also vermeiden und seine Königin lieber zurückziehen. Dadurch gewinne ich aber Zeit, meine Königin zum Angriff in Wirksamkeit zu setzen.

| | | |
|---|---|---|
| 21. D. | H4 - E7 | F4 - F5 |
| 22. K. | G8 - H8 | |

Um ihn aus der Richtung meiner Königin wegzubringen. Denn man muß König und Königin nie der Gefahr eines verdeckten Schachs aussetzen. Eben so muß man die vor dem König, oder der Königin, stehenden Bauern frey zu behalten suchen, und zu dem Ende letztere von da wegsetzen, wohin die feindlichen Steine gerichtet sind.

| | | |
|---|---|---|
| | | F5 - F6 |
| 23. | G7 - F6† | L. E3 - H6† |
| 24. Tr. | E8 - G8 | D. G4 - H4 |
| 25. Tr. | G8 - G6 | T. B1 - E1 |
| 26. D. | E7 - C7 | L. H6 - F4 |
| 27. T. | C8 - G8 | E5 - F6† |

Da ihm die Verdoppelung seiner Thürme und das Wegnehmen meines Bauers G2 nichts mehr helfen kann, so setze ich durch diesen Zug meinen Angriff fort, und verliere keine Zeit mit Deckung dieses Bauers.

| | | |
|---|---|---|
| 28. Tr. | G6 - G2†* | K. G1 - H1 |
| 29. D. | C7 - C8 | L. F4 - B8† |
| 30. D. | C8 - B8† | Sr. D2 - F3 |
| 31. Tr. | G2 - B2† | Sr. F3 - E5 |

Theils um vielleicht durch Sr. E5 - F7† mat zu setzen; theils weil es rathsam ist, einen

Stein in die Linie zu ziehen, auf welcher seine Steine ihre Richtung auf meinen König haben, zumal wenn der Gegner keine Bauern mehr hat, um meine vorgerückten Steine wegzujagen.

32. D. B8 - G7 Tr. F1 - G1

Ich gewinne.

## 44. Spiel. (C.)

| | Schwarz. | Weiß. |
|---|---|---|
| 1. | E7 - E5 | E2 - E4 |
| 2. | Sr. G8 - F6 | D2 - D3 |
| 3. | Lr. F8 - C5 | F2 - F4 |
| 4. | D7 - D6 | F4 - F5 |

Um seinem Läufer C8 ein Hinderniß in den Weg zu stellen und den Angriff überhaupt desto schneller zu bewerkstelligen, wenn er nach G8 rochirt.

5. [H7 - H6]

Oder Sr. F6 - E4†. Siehe III. Veränderung.

C2 - C3

6. D6 - D5 D. D1 - F3

Nähme ich mit E4 - D5† den angebotenen Bauer, so würde ich dadurch gerade seine Absicht erfüllen, welche auf die Zerstreuung meiner Mittelbauern gerichtet ist.

7. C7 - C6 L. C1 - E3

8. Lr. C5 - D6 S. B1 - D2

9. K. [rochirt]

Oder weil er Gefahr sieht, wenn er nach G8 rochirt, da meine Bauern von dieser Seite so weit vorgedrungen sind: so macht er Anstalt, nach C8 zu rochiren und zieht L. C8 - D7. Siehe II. Veränderung.

K. rochirt

Ich rochire darum nach C1, weil auf dieser Seite seine Bauern nicht weit vorgerückt sind, und seine Steine ihre Richtung nicht auf meinen König haben; zumal da er nach der andern Seite hin rochirt hat, und mir dadurch freye Hand gelassen hat, den Angriff einzurichten, und mir gegen seinen König Oeffnungen zu verschaffen, wie die Folge ergeben wird.

10. Lr. D6 - C7

Zöge er ihn nicht zurück, so würde sein Bauer D5 geschlagen werden, sobald ich seinen Springer F6 verjagt hätte.

G2 - G4

Dieser Bauer wird immer mit Vortheil vorgerückt, wenn er nur unterstützt ist, weil dadurch

eine Oeffnung gegen den feindlichen König gemacht werden wird, der dies nicht abwenden kann, wenn er, wie hier, H7 - H6 gezogen hat.

| | | |
|---|---|---|
| 11. | Sr. F6 - H7 | H2 - H4 |
| 12. | F7 - F6 | Sr. G1 - H3 |
| 13. | D5 - D4 | |

Dieser Zug ist den Umständen nach der beßte. Für mich ist keine Gefahr von dem Wegnehmen desselben zu fürchten, da der Gegner von dieser Oeffnung gegen meinen König keinen Nutzen ziehen kann, vielmehr gegen den seinigen selbst eine Oeffnung gemacht wird, die er nicht verhüten kann.

| | | |
|---|---|---|
| | | C3 - D4† |
| 14. | E5 - D4† | L. E3 - F4 |
| 15. | Lr. C7 - F4† | D. F3 - F4† |
| 16. | B7 - B5 | S. D2 - F3 |
| 17. | C6 - C5 | G4 - G5 |
| 18. | F6 - G5† | H4 - G5† |
| 19. | H6 - H5 | |

Nicht aber H6 - G5†, um seinen König nicht zu entblößen, welches er aber doch in der Folge nicht vermeiden kann.

| | | |
|---|---|---|
| | | Sr. H3 - F2 |
| 20. | D. D8 - E8 | D. F4 - H4 |
| 21. | G7 - G6 | [F5 - G6†] |

Oder F5 - F6. Siehe I. Veränderung.

| | | |
|---|---|---|
| 22. | D. E8 - G6† | Lr. F1 - E2 |
| 23. | L. C8 - E6 | D. H4 - H5† |
| 24. | D. G6 - G7 | G5 - G6 |
| 25. | Sr. H7 - F6 | D. H5 - G5 |
| 26. | L. E6 - A2† | S. F3 - E5 |
| 27. | T. A8 - E8 | Sr. F2 - G4 |
| 28. | Sr. F6 - G4† | S. E5 - G4† |
| 29. | T. E8 - E6 | S. G4 - H6* |

Ich werde gewinnen.

---

## I. Veränderung.

### Stellung.

S. K. G8 — D. E8 — Tr. F8 — T. A8 — Sr. H7 — L. C8 — B. A7; B5; C5; D4; G6; H5.

W. K. C1 — D. H4 — Tr. H1 — T. D1 — Sr. F3 — S. F2 — Lr. F1 — B. A2; B2; D3; E4; F5; G5.

| | Schwarz. | Weiß. |
|---|---|---|
| 21. | - - | F5 - F6 |
| 22. | Tr. F8 - F7 | |

Um seinem Springer einen Zufluchtsort zu öffnen.

| | | |
|---|---|---|
| | | Lr. F1 - H3 |
| 23. | L. C8 - B7 | D. H4 - F4 |
| 24. | Sr. H7 - F8 | S. F3 - E5 |
| 25. | Tr. F7 - H7 | T. D1 - F1 |

Nicht aber F6 - F7*, weil dieser Bauer durch seine Unterstützung die Stärke meines Spiels ausmacht, und mehr werth ist, als der Thurm, den ich durch diesen Zug erobern könnte.

| | | |
|---|---|---|
| 26. | T. A8 - D8 | Sr. F2 - D1 |

27. Tr. H7 - F7 Lr. H3 - G2

Um meinem Thurm H1 freyen Gang zu verschaffen. Dies ist ein entscheidender Zug. Denn von der Wahrnehmung der Zeit zum Angriff hängt alles ab.

28. K. G8 - H7 Tr. H1 - H5†*

Ich opfere diesen Thurm auf, weil ich mir dadurch Freyheit verschaffe, den Zug G5 - G6 zu thun.

29. G6 - H5† D. F4 - F5*

30. K. H7 - G8 G5 - G6

31. Sr. F8 - G6† D. F5 - G6†*

32. K. G8 - F8 D. G6 - H6*

33. K. F8 - G8 T. F1 - F5

Oder auch S. E5 - G6, womit ich gewinne.

---

## II. Veränderung.

| Schwarz. | Weiß. |
|---|---|
| 9. L. C8 - D7 | A2 - A4 |

Mit diesem und dem folgenden Zuge habe ich die Absicht, mir gegen seinen König eine Oeffnung zu verschaffen, wenn er auf dieser Seite rochiren sollte.

| | |
|---|---|
| 10. D. D8 - C7 | B2 - B4 |
| 11. D5 - D4 | C3 - D4† |
| 12. Lr. D6 - B4† | D4 - E5† |
| 13. D. C7 - E5† | T. A1 - B1 |
| 14. A7 - A5 | |

Zöge er dafür D. E5 - C3, so müßte ich mit D. F3 - D1 mich decken.

Sr. G1 - E2

| | |
|---|---|
| 15. K. roch. - G8 | G2 - G4 |
| 16. Sr. F6 - H7 | H2 - H4 |
| 17. F7 - F6 | K. E1 - F2 |

Um meinen Thürmen gegenseitige Unterstützung zu verschaffen, wenn erst mein Läufer fortgerückt ist.

| | |
|---|---|
| 18. B7 - B5 | A4 - B5† |
| 19. C6 - B5† | D3 - D4 |
| 20. D. E5 - E7 | Sr. E2 - C1 |
| 21. L. D7 - C6 | D4 - D5 |
| 22. L. C6 - D7 | Sr. C1 - D3 |
| 23. Lr. B4 - D6 | Sr. D3 - F4 |
| 24. Lr. D6 - F4† | |

Weil dieser Springer ihm sehr beschwerlich ist.

D. F3 - F4†

25. T. A8 - B8 S. D2 - F3

Durch diesen Zug setze ich mich in den Stand, G4 - G5 zu ziehn, um gegen seinen König eine Oeffnung zu machen.

| | |
|---|---|
| 26. Tr. F8 - F8 | Lr. F1 - D3 |
| 27. B5 - B4 | G4 - G5 |
| 28. F6 - G5† | H4 - G5† |
| 29. H6 - G5† | S. F3 - G5† |
| 30. Sr. H7 - G5† | D. F4 - G5† |
| 31. D. E7 - E5 | T. B1 - G1 |
| 32. D. E5 - B2* | K. F2 - F3 |
| 33. Tr. E8 - F8 | |

Um meinen Bauer F5 am Vorrücken zu verhindern.

D. G5 - H6

| | |
|---|---|
| 34. K. G8 - F7 | D. H6 - D6 |
| 35. T. B8 - D8 | Tr. H1 - H7 |
| 36. Tr. F8 - G8 | E4 - E5 |

Dieser Zug ist entscheidend. Denn

obgleich dadurch mein Bauer F5, und selbst der Läufer D3, aufgeopfert zu werden scheint, und auch meine Königin angegriffen wird, wenn er L. D7 - F5† gezogen hat: so lasse ich ihn nun nicht mehr aus dem Schach, bis er mat ist.

| | | |
|---|---|---|
| 37. | L. D7 - F5† | E5 - E6* |
| 38. | K. F7 - F6 | L. E3 - G5* |
| 39. | K. F6 - G6 | Lr. D3 - F5†* |
| 40. | K. G6 - F5† | D. D6 - F4* |
| 41. | K. F5 - G6 | D. F4 - E4‡ |

## III. Veränderung.

| | Schwarz. | Weiß. |
|---|---|---|
| 5. | Sr. F6 - E4† | D3 - E4† |
| 6. | D. D8 - H4* | K. E1 - D2 |
| 7. | D. H4 - E4† | D. D1 - F3 |
| 8. | L. C8 - F5† | D. F3 - E4† |
| 9. | L. F5 - E4† | S. B1 - C3 |
| 10. | L. E4 - G6 | G2 - G4 |

Um ihn zu verhindern, F7 - F5 zu ziehn, wodurch er alle seine Bauern auf der Mitte festsetzen, den freyen Gang meiner Steine behindern, und das Spiel unvermeidlich gewinnen würde.

| | | |
|---|---|---|
| 11. | Lr. C5 - B4 | H2 - H4 |

Sonst würde er durch L. G6-E4 meinen Thurm H1 angegriffen haben.

| | | |
|---|---|---|
| 12. | H7 - H5 | G4 - G5 |
| 13. | D6 - D5 | A2 - A3 |
| 14. | Lr. B4 - C3†* | K. D2 - C3† |
| 15. | K. roch. - C8 | B2 - B4 |
| 16. | F7 - F5 | Sr. G1 - F3 |
| 17. | D5 - D4* | K. C3 - B3 |
| 18. | Tr. H8 - E8 | Lr. F1 - C4 |
| 19. | E5 - E4 | Sr. F3 - E1 |

Zöge ich dafür Sr. F3 - D2, so würde dieser Springer meinem Läufer C1 hinderlich seyn. Der Gegner würde diesen Umstand benutzen, und sogleich F5 - F4 ziehn. Dadurch würde er drey Freybauern, d. h. solche Bauern bekommen, die keinen feindlichen Bauer mehr vor sich haben, welcher ihr Vordringen verhindern könnte. Diese sind von großem Nutzen, weil sie die Steine decken, womit man ins feindliche Spiel eindringt.

| | | |
|---|---|---|
| 20. | A7 - A6 | L. C1 - F4 |
| 21. | E4 - E3 | Sr. E1 - G2 |
| 22. | Tr. E8 - E7 | Lr. C4 - D3 |
| 23. | L. G6 - F7* | K. B3 - B2 |
| 24. | G7 - G6 | Tr. H1 - E1 |
| 25. | T. D8 - E8 | C2 - C3 |
| 26. | D4 - C3†* | K. B2 - C3† |
| 27. | E3 - E2 | K. C3 - D2 |
| 28. | L. F7 - D5 | Sr. G2 - E3 |
| 29. | L. D5 - F3 | Lr. D3 - E2† |
| 30. | T. E8 - D8* | K. D2 - C3 |

Ich gewinne das Spiel.

Zöge ich aber dafür Lr. E2-D3, so würde er L. F3 - E4 ziehn und einen Stein gewinnen.

# 45. Spiel. (C.)

| | Schwarz. | Weiß. |
|---|---|---|
| 1. | E7 - E5 | E2 - E4 |
| 2. | F7 - F5 | D2 - D4 |

Ich könnte auch diesen angebotenen Bauer (den Gambitbauer) durch E4 - F5† nehmen. Aber gegen einen überlegenen Spieler ist es sicherer, D2 - D4 zu ziehn, als diesen Zug zu thun. Man entgeht dadurch der Verlegenheit, eine noch nicht geläufige Vertheidigung zu übernehmen, und bringt das Spiel wieder auf ein gemeines Spiel zurück.

3. E5 - D4†

Zöge er statt dessen F5 - E4†, oder F5 - F4, so würde ich mit D. D1 - H5* gewinnen.

| | | |
|---|---|---|
| | | D. D1 - D4† |
| 4. | Sr. G8 - F6 | E4 - E5 |
| 5. | Sr. F6 - E4 | L. C1 - E3 |
| 6. | Lr. F8 - E7 | S. B1 - C3 |
| 7. | Sr. E4 - C3† | D. D4 - C3† |
| 8. | K. rochirt | K. rochirt |
| 9. | K. G8 - H8 | F2 - F4 |
| 10. | B7 - B6 | Lr. F1 - C4 |
| 11. | L. C8 - B7 | |

Um hernach D7 - D5 zu ziehen und seine Bauern auf der Mitte festzusetzen.

D. C3 - D2

Um theils meinen Bauer G2 zu schützen, theils seinen Bauer D7 anzugreifen. Ueberhaupt steht die Königin auf der zweyten Reihe gut, um die darauf befindlichen Bauern zu unterstützen.

12. L. B7 - C8

Weil die Absicht seines vorigen Zuges bemerkt und vereitelt ist. Er muß daher seinen Läufer zurückziehn, um nicht den Bauer D7 einzubüßen.

| | | |
|---|---|---|
| | | Sr. G1 - F3 |
| 13. | A7 - A5 | H2 - H3 |
| 14. | C7 - C6 | G2 - G4 |
| 15. | B6 - B5 | Lr. C4 - D3 |
| 16. | G7 - G6 | G4 - F5† |
| 17. | G6 - F5† | T. D1 - G1 |
| 18. | D7 - D5 | T. G1 - G3 |

Ich könnte auch durch D. D2 - G2 den Gegner zum Tausch der Königinnen und der Thürme zwingen, und würde auch damit gewinnen.

| | | |
|---|---|---|
| 19. | L. C8 - E6 | Tr. H1 - G1 |
| 20. | Tr. F8 - G8 | Sr. F3 - D4 |
| 21. | D. D8 - D7 | D. D2 - G2 |
| 22. | Tr. G8 - G3† | D. G2 - G3† |
| 23. | T. A8 - G8 | D. G3 - F2 |
| 24. | T. G8 - F8 | Tr. G1 - G2 |
| 25. | Lr. E7 - D8 | D. F2 - G1 |
| 26. | A5 - A4 | D. G1 - D1 |
| 27. | B5 - B4 | D. D1 - H5 |
| 28. | A4 - A3 | B2 - B3 |

| | | |
|---|---|---|
| 29. Lr. D8 - B6 | D. H5 - H6 | |
| 30. D. D7 - F7 | Sr. D4 - E6† | |
| 31. Lr. B6 - E3†* | K. C1 - B1 | |
| 32. T. F8 - G8 | Tr. G2 - G8†* | |
| 33. K. H8 - G8† | Lr. D3 - F5† | |
| 34. Lr. E3 - F4† | Lr. F5 - H7†* | |

Ich gewinne das Spiel.

## 46. Spiel. (C.)

| Schwarz. | Weiß. |
|---|---|
| 1. E7 - E5 | C2 - C4 |

Um meinem Springer B1 freyen Gang zu verschaffen, ohne diesen Bauer dadurch aufzuhalten.

| | |
|---|---|
| 2. F7 - F5 | S. B1 - C3 |
| 3. Sr. G8 - F6 | D2 - D4 |
| 4. E5 - E4 | |

Um zwey verbundene, und zur Entscheidung des Spiels höchstwichtige, Mittelbauern zu behalten. Es ist daher in diesem Falle besser, den angegriffenen Bauer vorzurücken, als den angebotenen zu schlagen.

L. C1 - G5

Damit derselbe nicht unthätig und durch E2 - E3 nicht eingeschlossen werde.

| | |
|---|---|
| 5. Lr. F8 - B4 | D. D1 - B3 |

Denn es ist noch immer Zeit, durch L. G5 - F6† Stein um Stein zu nehmen, wenn ich erst A2 - A3 gezogen habe.

Man muß überhaupt nicht Stein um Stein nehmen, wenn man die Wahl hat, und diese Zeit nützlicher anwenden kann, um seinen Steinen freyen Gang zu verschaffen, oder den entworfenen Angriff zu verfolgen. Derjenige ist im Schachspiele der überlegenste, der am besten Zeit zu gewinnen weiß.

6. Lr. B4 - A5

Zöge er statt dessen Lr. B4 - D6, so würde ich mit S. C3 - D5 das Spiel gewinnen.

C4 - C5

| | | |
|---|---|---|
| 7. | C7 - C6 | E2 - E3 |
| 8. Lr | A5 - C7 | Lr. F1 - C4 |
| 9. D. | D8 - E7 | Sr. G1 - E2 |
| 10. | D7 - D6 | C5 - D6 |
| 11. Lr. | C7 - D6† | A2 - A4 |
| 12. | B7 - B6 | H2 - H3 |

Wenn ich dafür nach G1 rochirte, so würde er durch Lr. D6 - H2†*, und hernach durch Sr. F6 - G4*, nicht allein einen Bauer gewinnen, sondern auch meinen König entblößt haben.

| | | |
|---|---|---|
| 13. L. | C8 - D7 | K. roch. - G1 |

14. K.roch.-C8 D4-D5
Um seinen König zu entblößen, wenn er diesen Bauer schlägt.
Schlägt er ihn nicht, so wird dies immer ein Freybauer, der ihn das Spiel verlieren macht.
15. C6-C5 A4-A5
16. Lr. D6-C7 Lr. C4-A6*
17. K. C8-B8 Tr. F1-D1
Um meinen Bauer D5 zu beschützen.
18. L. D7-E8
Um denselben Bauer durch seinen Thurm anzugreifen.
S. C3-B5
19. Lr. C7-E5 D5-D6
20. Lr. E5-D6†
Hier wird der Nutzen des Freybauers D6 sichtbar. Denn er muß nun seine Königin verlieren.
Auch wenn er D. E7-F7, oder auch D. E7-F8, zieht, muß er verlieren. Denn ich schlage mit A5-B6†; Er mit A7-B6†, und ich gewinnne alsdann mit S. B5-C7.
S. B5-D6†
21. T. D8-D6† Tr. D1-D6†
22. D E7-D6† L G5-F4
Ich gewinne die Königin und das Spiel.

---

# 47. Spiel. (S.)

---

| Schwarz. | Weiß. |
|---|---|
| 1. E7-E5 | [E2-E3] |
| Oder D2-D4. Siehe IV. Veränderung. | |
| 2. D7-D5 | D2-D4 |
| 3. [E5-D4†] | |
| Oder E5-E4. Siehe III. Veränderung. | |
| | E3-D4† |
| Um dadurch den Zug Lr. F8-C5 zu verhüten. | |
| 4. C7-C5 | Lr. F1-B5* |
| 5. L. C8-D7 | D. D1-E2* |
| 6. Lr F8-E7 | D4-C5† |
| 7. D D8-A5* | S. B1-C3 |
| 8. D5-D4 | D. [E2-G4] |
| Oder Lr. B5-D7†*. Siehe II. Veränderung. | |
| 9. L. D7-B5† | D. G4-D4† |
| 10. Lr. E7-F6 | |
| Zum Angriff auf meine Königin und zum Schutz seines Bauers G7. | |
| | D. D4-E4* |
| Und zum Angriff auf seinen Bauer B7. | |
| 11. Sr. G8-E7 | D. [E4-B7†] |
| Dies ist kein guter Zug. | |
| Besser zöge ich, um den Sprin- | |

ger zu unterstützen: L. C1 - D2.
Siehe I. Veränderung.

12. L. F6 - C3†*
Wenn er anders nicht durch L. B5 - C6 meine Königin auf das Feld B3 zurücktreiben will.
B2 - C3†
Denn wenn ich K. E1 - D1 zöge, so würde er mit D. A5 - D8 Schach bieten, und, wenn ich mit L. C1 - D2 den König bedeckt hätte, mich mit D. D8 - D2† mat setzen.

13 D. A5 - C3†* K. E1 - D1
Auch mit L. C1 - D2 werde ich mich nun nicht mehr retten. Denn er wird D. C3 - A1†* ziehn, und, wenn ich L. D2 - C1 dagegen ziehe, mich durch D. A1 - C1† mat setzen.

14. T. A8 - D8* L. C1 - D2
15. D C3 - D2†‡
Oder auch D. C3 - A1†‡.

---

## I. Veränderung.

| Schwarz. | Weiß. |
|---|---|
| 11. - - | L. C1 - D2 |
| 12. L. B5 - C6 | |

Zum Schutz seines Bauers B7 und zum Angriff auf meine Königin.

D. E4 - G4
Um meinen Bauer G2 zu decken.

13. D. A5 - C5† Sr. G1 - F3
Wenn ich hernach meinen König auf G1, oder B1, hinter meine Bauern bringe, so habe ich ein gutes Spiel.

---

## II. Veränderung.

| Schwarz. | Weiß. |
|---|---|
| 8. - - | Lr. B5 - D7†* |

Um ihn nicht umsonst zu verlieren.

9. K. E8 - D7† D. E2 - B5*
10. D. A5 - B5† S. C3 - B5†
Und zugleich auf den Bauer D4.
11. Lr. E7 - C5† Sr G1 - F3
Um den Bauer D4 mit Gewalt zu rauben.

---

## III. Veränderung.

| Schwarz. | Weiß. |
|---|---|
| 3. E5 - E4 | C2 - C4 |
| 4. C7 - C6 | C4 - D5† |
| 5. C6 - D5† | Lr. F1 - B6* |
| 6. L. C8 - D7 | D. D1 - A4 |

Um Königinnen und Läufer zu verwechseln.

7. Sr. G8 - F6
Um dies zu verhindern.
S. B1 - C3
8. Lr. F8 - D6 Sr. G1 - E2
9. A7 - A6 Lr. B5 - D7†*
10. Sr. F6 - D7† S. C3 - D5†
11. D. D8 - G5 Sr. E2 - F4
Zum Schutz des Springers D5 und des Bauers G2. —
Ich habe ein gutes Spiel.

---

## IV. Veränderung.

| Schwarz. | Weiß. |
|---|---|
| 1. - - | D2 - D4 |
| 2. [E5 - E4] | |

Oder, weil er glaubt, dadurch einen Zug voraus zu bekommen, B4 - D4†. Siehe V. Veränderung.

| | |
|---|---|
| | C2 - C4 |
| 3. C7 - C6 | L. C1 - F4 |

Damit er nicht eingesperrt werde.

| | |
|---|---|
| 4. D7 - D5 | E2 - E3 |

Ich habe eine gute Stellung.

---

## V. Veränderung. (IV.)

| Schwarz. | Weiß. |
|---|---|
| 2. E5 - D4† | D. D1 - D4† |
| 3. [C7 - C5] | |

Oder D7 - D5. Siehe VI. Veränderung.

| | |
|---|---|
| | D. D4 - E5* |
| 4. D. D8 - E7 | |

Wenn er Lr. F8 - E7 zieht, so werde ich D. E5 - G7† ziehn, und er alsdann, um den Thurm nicht zu verlieren, Lr. E7 - F6 ziehn müssen.

Oder zieht er statt dessen Sr. G8 - E7, so werde ich D. E5 - C5 dagegen ziehn.

| | |
|---|---|
| | D. E5 - E7†* |
| 5. K. E8 - E7† | |

Er kann nun sein Spiel wohl anordnen.

---

## VI. Veränderung. (V.)

| Schwarz. | Weiß. |
|---|---|
| 3. D7 - D5 | C2 - C4 |

Ziehe ich statt dessen E2 - E4, so wird er D5 - E4† ziehn und ich dagegen mit D. D4 - E4† Schach bieten.

| | |
|---|---|
| 4. D5 - C4† | D. D4 - D8†* |
| 5. K. E8 - D8† | E2 - E4 |

Um meinem Läufer den Weg auf seinen Bauer C4 zu öffnen.

| | |
|---|---|
| 6. B7 - B5 | A2 - A4 |
| 7. C7 - C6 | |

Denn durch B5 - A4† würde er sein Spiel sehr in Unordnung bringen.

| | |
|---|---|
| | A4 - B5† |
| 8. C6 - B5† | S. B1 - C3 |

Ich habe eine gute Stellung.

## Sechster Fall.

Der S. gibt gegen den Zug den Springer G8 vor.

---

## 48. Spiel. (C.)

| | Schwarz. | Weiß. |
|---|---|---|
| 1. | E7 - E5 | E2 - E4 |
| 2. | Lr. F8 - C5 | Lr. F1 - C4 |
| 3. | K. rochirt | Sr. G1 - E2 |

Es ist zuweilen nützlich, diesen Springer hieher zu ziehen, wenn der Läufer F1 vorgerückt ist, damit man für den Bauer F2 freyen Gang behalte.

| | | |
|---|---|---|
| 4. | C7 - C6 | K. rochirt |
| 5. | D7 - D5 | E4 - D5† |
| 6. | C6 - D5† | Lr. C4 - B3 |
| 7. | S. B8 - C6 | C2 - C3 |
| 8. | L. C8 - G4 | K. G1 - H1 |

Nicht F2 - F3. Denn wenn des Gegners Läufer seine Richtung gegen meine Königin behalten hätte, so würde er mir sehr beschwerlich geworden seyn, wenn mein König noch auf G1 stände.

| | | |
|---|---|---|
| 9. | L. G4 - E6 | |

Weil seine Absicht, daß ich F2-F3 ziehn sollte, nun vereitelt ist.

| | | |
|---|---|---|
| | | D2 - D4 |
| 10. | Lr. C5 - B6 | D4 - E5† |
| 11. | S. C6 - E5† | F2 - F4 |
| 12. | S. E5 - G4 | D. D1 - E1 |

Um seinen Zug D. D8 - H4 zu verhüten.

| | | |
|---|---|---|
| 13. | S. G4 - H6 | Sr. E2 - D4 |
| 14. | Lr. B6 - D4† | C3 - D4† |
| 15. | S. H6 - F5 | D. E1 - E5 |
| 16. | D. D8 - H4 | K. H1 - G1 |

Um seinem Zuge S. F5 - G3* und dem daraus folgenden Verluste des Spiels auszuweichen.

| | | |
|---|---|---|
| 17. | D. H4 - D8 | S. B1 - C3 |
| 18. | D. D8 - B6 | S. C3 - D5† |
| 19. | D. B6 - D4†* | |

Damit er den Bauer D5 nicht vergeblich verloren habe und dagegen meinen Bauer D4 wieder erhalte, entschließt er sich zur Verwechselung der Königinnen.

| | | |
|---|---|---|
| | | D. E5 - D4† |
| 20. | S. F5 - D4† | S. D5 - C7 |
| 21. | S. D4 - B3† | A2 - B3† |
| 22. | T. A8 - C8 | S. C7 - E6† |
| 23. | F7 - E6† | T. A1 - A7† |
| 24. | T. C8 - C7 | L. C1 - E3 |
| 25. | T. C7 - D7 | B3 - B4 |
| 26. | Tr. F8 - C8 | L. E3 - C5 |
| 27. | Tr. C8 - C7 | H2 - H3 |

| | | |
|---|---|---|
| 28. T. | D7 - D2 | Tr. F1 - F2 |
| 29. T. | D2 - D1* | K. G1 - H2 |
| 30. Tr. | C7 - D7 | G2 - G4 |
| 31. | H7 - H6 | H3 - H4 |
| 32 T. | D1 - B1 | H4 - H5 |
| 33. Tr. | D7 - D1 | Tr. F2 - G2 |

Um meinen Bauer G4 zu decken, der in der Folge durch das beständige Schachbieten seiner Thürme unbedeckt stehen würde.

| | | |
|---|---|---|
| 34. | B7 - B5 | T. A7 - B7 |
| 35. Tr. | D1 - F1 | L. C5 - D6 |
| 36. T. | B1 - D1 | L. D6 - E5 |
| 37. Tr. | F1 - H1* | K. H2 - G3 |
| 38. T. | D1 - D3* | K. G3 - F2 |
| 39. T. | D3 - D2* | K. F2 - F3 |
| 40. Tr. | H1 - F1* | K. F3 - G3 |
| 41. T. | D2 - D3* | K. G3 - H2 |
| 42. Tr. | F1 - F3 | Tr. G2 - C2 |

Dies ist ein wichtiger Zug, um ihn mat zu setzen und zugleich dem unaufhörlichen Schachbieten seiner Thürme auszuweichen.

| | | |
|---|---|---|
| 43. Tr. | F3 - H3* | K. H2 - G1 |
| 44. Tr. | H3 - G3* | K. G1 - F1 |
| 45. T. | D3 - F3* | K. F1 - E2 |
| 46. T. | F3 - E3* | K. E2 - D1 |
| 47. T. | E3 - D3* | Tr. C2 - D2 |

Um ihn zu zwingen, Thurm um Thurm zu schlagen, indem er sonst durch meinen Zug Tr. D2 - D8 mat würde.

| | | |
|---|---|---|
| 48. T. | D3 - D2† | K. D1 - D2† |

Ich gewinne das Spiel.

---

## 49. Spiel. (C.)

| Schwarz. | | Weiß. |
|---|---|---|
| 1. | E7 - E5 | E2 - E4 |
| 2. Lr. | F8 - C5 | Lr. F1 - C4 |
| 3. | C7 - C6 | Sr. G1 - F3 |
| 4. | D7 - D6 | |

Er wagt es nicht, D7 - D5 zu ziehen, um dadurch seine Bauern auf der Mitte festzusetzen. Denn wenn ich sogleich E4 - D5†, und nachher Lr. C4 - B5*, zöge, so könnte er den Tausch von Stein um Stein nicht hindern.

| | | |
|---|---|---|
| | | C2 - C3 |
| 5. | K. | rochirt |
| 6. | E5 - D4† | C3 - D4† |
| 7. Lr. | C5 - B6 | H2 - H3 |
| 8. | H7 - H6 | K. rochirt |
| 9. K. | G8 - H8 | |

Es ist immer rathsam, den König auf dieses Feld zurückzuziehn, damit er dem Schach von meiner Königin, oder dem Läufer, entgehe, wenn er seinen Bauer F7 vorrückt.

| | | |
|---|---|---|
| | | Lr. C4 - D3 |
| 10. L. | C8 - E6 | L. C1 - E3 |

11. S. B8 - D7 Sr. F3 - H2

Um bey einer günstigen Gelegenheit meinen Bauer F2 vorzuziehn.

| | | |
|---|---|---|
| 12. S. | D7 - F6 | F2 - F4 |
| 13. Lr. | B6 - C7 | F4 - F5 |
| 14. L. | E6 - D7 | Sr. H2 - G4 |
| 15. Sr. | F6 - H7 | |

Um sich nicht Stein um Stein nehmen zu lassen, wodurch er verlieren würde.

| | | |
|---|---|---|
| | | D4 - D5 |
| 16. | C6 - D5† | F5 - F6 |

Ich gewinne das Spiel.

## 50. Spiel. (C.)

| | Schwarz. | Weiß. |
|---|---|---|
| 1. | C7 - C5 | E2 - E4 |
| 2. S. | B8 - C6 | F2 - F4 |
| 3. | E7 - E6 | [C2 - C3] |

Oder Lr. F1 - B5. Siehe Veränderung.

| | | |
|---|---|---|
| 4. | D7 - D5 | E4 - E5 |
| 5. | D5 - D4 | D2 - D3 |

Damit er den Bauer D4 nicht weiter vorrücken und mich dadurch in Verlegenheit setzen könne.

| | | |
|---|---|---|
| 6. Lr. | F8 - E7 | Sr. G1 - F3 |
| 7. K. | rochirt | Lr. F1 - E2 |
| 8. | F7 - F6 | K. rochirt |
| 9. D. | D8 - C7 | E5 - F6† |
| 10. Lr. | E7 - F6† | C3 - C4 |
| 11. | A7 - A6 | A2 - A4 |

Um seinen Zug B7 - B5 zu verhüten.

| | | |
|---|---|---|
| 12. Lr. | F6 - E7 | Sr. F3 - G5 |
| 13. Lr. | E7 - G5† | F4 - G5† |
| 14. Tr. | F8 - E8 | S. B1 - D2 |
| 15. | E6 - E5 | Lr. E2 - G4 |
| 16. L. | C8 - G4† | D. D1 - G4† |
| 17. S. | C6 - B4 | Tr. F1 - F3 |
| 18. D. | C7 - E7 | S. D2 - E4 |
| 19. K. | G8 - H8 | G5 - G6 |
| 20. | H7 - H6 | S. E4 - G5 |
| 21. Tr. | E8 - F8 | |

Zöge er dafür H6 - G5†, so würde er bald mat werden.

| | | |
|---|---|---|
| | | S. G5 - F7 * |
| 22. K. | H8 - G8 | D. G4 - H5 |
| 23. S. | B4 - C6 | L. C1 - H6† |
| 24. | G7 - H6† | D. H5 - H6† |
| 25. Tr. | F8 - F7† | Tr. F3 - F7† |

Ich muß gewinnen.

### Veränderung.

| | Schwarz. | Weiß. |
|---|---|---|
| 3. | - - | Lr. F1 - B5 |
| 4. | D7 - D5 | E4 - E5 |
| 5. L. | C8 - D7 | Lr. B5 - C6† |

6. B7 - C6†

Doppelbauern sind nicht schädlich, wenn sie nur mit zwey andern verbunden sind. Es findet sich mehrentheils in der Folge Gelegenheit, sie wieder von einander zu bringen.

C2 - C4

Damit sein Bauer C5 nicht vordringe. Nimmt der Gegner denselben, so trennt er seine Mittelbauern ohne Nutzen, da sein Bauer bald von mir wieder genommen würde.

| | | |
|---|---|---|
| 7. | Lr. F8 - E7 | S. B1 - C3 |
| 8. | K. rochirt | |

Nicht so gut würde er D5 - D4 ziehn, weil ich sogleich S. C3 - E4 ziehn würde.

Man muß keinen Bauer vorrücken, wenn er den Gang der feindlichen Springer aufhält, und ihnen das Eindringen in unser Spiel verwehrt.

| | | |
|---|---|---|
| | | Sr. G1 - F3 |
| 9. | F7 - F6 | K. rochirt |
| 10. | F6 - E5† | Sr. F3 - E5† |
| 11. L. | D7 - E8 | D2 - D3 |
| 12. D. | D8 - C7 | L. C1 - D2 |
| 13. | G7 - G5 | D. D1 - E2 |
| 14. Lr. | E7 - D6 | T. A1 - E1 |

Ich gewinne.

## 51. Spiel. (S.)

| Schwarz. | Weiß. |
|---|---|
| 1. E7 - E5 | E2 - E4 |
| 2. [F7 - F5] | |

Oder C7 - C6, siehe I.; — oder Lr. F8 - C5, siehe II. Veränderung.

E4 - F5†

3. Lr. F8 - C5

Damit sein König ausweichen könne, wenn ich D. D1 - H5* ziehen sollte.

F2 - F4

4. D7 - D6 D. D1 - H5*

Und schütze zugleich den Bauer F5.

| | | |
|---|---|---|
| 5. K. | E8 - F8 | F4 - E5† |
| 6. | D6 - E5† | Sr. G1 - F3 |
| 7. D. | D8 - F6 | Lr. F1 - C4 |
| 8. L. | C8 - F5† | T. H1 - F1 |
| 9. | G7 - G6 | D. H5 - H6* |

10. K. [F8 - E8]

Oder D. F6 - G7. Siehe III. Veränderung.

Sr. F3 - H4

11. Lr. [C5 - F8]

Oder T. H8 - F8. Siehe IV. Veränderung.

T. F1 - F5†

12. D. F6 - F5†

Wenn er statt dessen G6 - F5† zieht, so ziehe ich D. H6 - F6† dagegen.

Sr. H4 - F5†

13. Lr. F8 - H6† Sr. F5 - H6†

Ich werde unfehlbar gewinnen.

---

## I. Veränderung.

| | Schwarz. | Weiß. |
|---|---|---|
| 2. | C7 - C6 | D2 - D4 |
| 3. | E5 - D4† | D. D1 - D4† |
| 4. | C6 - C5 | |

Um seinen Springer heraus zu bringen.

D. D4 - E5*

5. Lr. F8 - E7

Zöge er D. D8 - E7, so würden die Königinnen verwechselt werden.

D. E5 - G7†

Ich habe ein gutes Spiel.

---

## II. Veränderung.

| | Schwarz. | Weiß. |
|---|---|---|
| 2. | Lr. F8 - C5 | C2 - C3 |
| 3. | S. B8 - C6 | Lr. F1 - B5 |
| 4. | Tr. H8 - F8 | Sr. G1 - F3 |
| 5. | F7 - F5 | D2 - D3 |
| 6. | D7 - D6 | E4 - F5† |
| 7. | L. C8 - F5† | L. C1 - E3 |

Um die Läufer zu wechseln. — Ich habe eine gute Stellung.

---

## III. Veränderung.

| | Schwarz. | Weiß. |
|---|---|---|
| 10. | D. F6 - G7 | D2 - D4 |

Um meine Königin durch den Läufer C1 beschützen zu lassen.

11. Lr. C5 - D4†

Wenn er E5 - D4† zieht, so muß ich dagegen Sr. F3 - H4 ziehen.

Sr. F3 - D4†

| | | |
|---|---|---|
| 12. | E5 - D4† | G2 - G4 |

Ich erobere den Läufer.

---

## IV. Veränderung.

| | Schwarz. | Weiß. |
|---|---|---|
| 11. | Tr. H8 - F8 | G2 - G4 |
| 12. | Lr. [C5 - E7] | |

Oder D. F6 - C6. Siehe V. Veränderung.

Sr. H4 - F5†

| | | |
|---|---|---|
| 13. | G6 - F5† | D. H6 - F6† |
| 14. | Tr. F8 - F6† | G4 - F5†, |

Ich habe ein besseres Spiel.

---

## V. Veränderung. (IV.)

| | Schwarz. | Weiß. |
|---|---|---|
| 12. | D. F6 - C6 | G4 - F5† |
| 13. | D. C6 - E4* | Lr. C4 - E2 |
| 14. | D. E4 - C2† | D2 - D3 |

Oder S. B1 - C3, um seine Königin einzusperren.

| | | |
|---|---|---|
| 15. | Lr. C5 - B4* | S. B1 - D2 |

Ich bin ihm mit einem Springer und einem Läufer überlegen.

## Siebenter Fall. (C.)

Der S. gibt gegen den Zug den Thurm A8 vor.

---

## 52. Spiel.

| | Schwarz. | Weiß. |
|---|---|---|
| 1. | E7 - E5 | E2 - E4 |
| 2. | Lr. F8 - C5 | Lr. F1 - C4 |
| 3. | Sr. G8 - F6 | D2 - D3 |
| 4. | H7 - H6 | |

Durch das Vorrücken der Bauern der Thürme wird das Eindringen der feindlichen Läufer und Springer verhindert, oder ihr Zurücktreiben befördert.

| | | |
|---|---|---|
| | | Sr. G1 - F3 |
| 5. | D7 - D6 | K. rochirt |
| 6. | L. C8 - G4 | H2 - H3 |

Siehe die vorige Anmerkung.

| | | |
|---|---|---|
| 7. | L. G4 - H5 | C2 - C3 |

Entweder um meinen Bauer D3 zu unterstützen, wenn derselbe vorrückt; oder den feindlichen Läufer C5 zu verjagen; oder zwey Bauern auf der Mitte zu haben. Außerdem erhalte ich dadurch einen Gang für meinen Königsläufer, den ich auf C2 zurückziehen muß, um ihn in der Richtung auf das Feld H7 zu behalten, wenn der Gegner auf dieser Seite rochirt hat.

| | | |
|---|---|---|
| 8. | S. B8 - C6 | B2 - B4 |
| 9. | Lr. C5 - B6 | A2 - A4 |
| 10. | A7 - A6 | B4 - B5 |

Um seinen Springer zu verjagen, der das Vorrücken meines Bauers D3 und die Festsetzung meiner Bauern auf der Mitte verhindert.

| | | |
|---|---|---|
| 11. | S. C6 - A5 | S. B1 - A3 |
| 12. | A6 - B5† | A4 - B5† |
| 13. | K. rochirt | L. C1 - E3 |

Um mir seinen Läufer B6 vom Halse zu schaffen, weil dessen Richtung auf meinen König gefährlich werden könnte. Ich laufe dadurch Gefahr, einen Doppelbauer auf der Linie E zu bekommen. Allein theils ist es rathsam, wenn man einen Stein vorgegeben bekommen hat, den Gegner zu reizen, daß er Stein um Stein um Stein nehme; theils bringt es nicht immer Nachtheil, Doppelbauern zu haben.

| | | |
|---|---|---|
| 14. | Lr. B6 - E3† | F2 - E3† |
| 15. | G7 - G5 | |

Um auf dieser Seite, wo ich rochirt habe, anzugreifen.

| | | |
|---|---|---|
| | D. D1 - E1 | |

Um meinen Springer, der von seinem Läufer H5 gefangen gehalten wird, zu befreyen.

| | | |
|---|---|---|
| 16. | G5 - G4 | H3 - G4† |
| 17. L. | H5 - G4† | D. E1 - H4 |
| 18. K. | G8 - G7 | Sr. F3 - H2 |
| 19. L. | G4 - D7 | Tr. F1 - F3 |
| 20. S. | A5 - C4† | S. A3 - C4† |
| 21. L. | D7 - E6 | T. A1 - F1 |
| 22. Sr | F6 - G8 | D. H4 - D8† |
| 23. Tr. | F8 - D8† | S. C4 - A5 |
| 24. Tr. | D8 - B8 | D3 - D4 |
| 25. | E5 - D4† | E3 - D4† |
| 26. | D6 - D5 | E4 - E5 |
| 27. Sr. | G8 - E7 | S. A5 - B3 |
| 28. | B7 - B6 | S. B3 - C1 |

Weil dieser Springer da ohne Nutzen stand, und ich ihn jetzt auf das Feld F4 bringen will.

| | | |
|---|---|---|
| 29. Sr. | E7 - G6 | S. C1 - E2 |
| 30. Tr. | B8 - A8 | S. E2 - F4 |
| 31. Sr. | G6 - F4† | Tr. F3 - F4† |
| 32. Tr. | A8 - A3 | T. F1 - F3 |
| 33. Tr. | A3 - B3 | T. F3 - G3* |
| 34. K. | G7 - H7 | Sr H2 - G4 |
| 35. L. | E6 - G4† | Tr. F4 - G4† |
| 36. | H6 - H5 | Tr. G4 - G7* |
| 37. K. | H7 - H6 | Tr. G7 - F7† |
| 38. Tr. | B3 - B5† | E5 - E6 |
| 39. Tr. | B5 - B2 | T. G3 - E3 |
| 40. K | H6 - G6 | E6 - E7 |
| 41. K. | G6 - F7† | E7 - E8D* |
| 42. K. | F7 - F6 | D. E8 - F8* |
| 43. K. | F6 - G6 | T. E3 - G3* |
| 44. K. | G6 - H7 | D. F8 - G7‡ |

---

# 53. Spiel.

---

| Schwarz. | Weiß. |
|---|---|
| 1. E7 - E5 | E2 - E4 |
| 2. F7 - F5 | E4 - F5† |
| 3. Sr. G8 - F6 | Sr. G1 - F3 |
| 4. E5 - E4 | Sr. F3 - H4 |
| 5. D7 - D5 | D2 - D3 |
| 6. Lr. F8 - C5 | L. C1 - G5 |

Wenn ich D3 - E4† gezogen hätte, so würde er mit L. C5 - F2†*, und nachher durch Sr. F6 - E4†*, sich sehr gut gestellt haben.

| | | |
|---|---|---|
| 7. D. | D8 - D6 | D3 - D4 |

Um seinen Läufer aus der Richtung auf das Feld F2 zu verjagen.

Nicht so gut wäre L. G5 - F6†, weil der Gegner dann durch D. D6 - F6† auf meinen Springer H4 und den Bauer B2 freyen Angriff bekäme.

| | | |
|---|---|---|
| 8. Lr. | C5 - B6 | C2 - C3 |
| 9. K. | rochirt | Lr. F1 - E2 |

| | | |
|---|---|---|
| 10. | H7 - H6 | L. G5 - F6 † |
| 11. D. | D6 - F6 † | Sr. H4 - G6 |
| 12. Tr. | F8 - E8 | G2 - G4 |
| 13. S. | B8 - C6 | S. B1 - D2 |
| 14. S. | C6 - D8 | D. D1 - B3 |
| 15. | C7 - C6 | K. roch - C1 |
| 16. S. | D8 - F7 | S. D2 - F1 |
| 17. Lr. | B6 - C7 | S. F1 - E3 |
| 18. | B7 - B5 | T. D1 - G1 |
| 19. | A7 - A5 | D. B3 - D1 |
| 20. | B5 - B4 | |

Um gegen meinen König eine Oeffnung zu machen. In solchem Falle muß ich nicht ohne dringende Noth schlagen, sondern vorrücken, oder von ihm schlagen lassen.

| | | |
|---|---|---|
| | C3 - C4 | |
| 21. Tr | E8 - D8 | H2 - H4 |

Nicht so gut zöge ich C4 - D5 †, weil es besser ist, den Angriff fortzusetzen.

| | | |
|---|---|---|
| 22. L. | C8 - B7 | C4 - C5 |

Denn wenn ich diesen Bauer nicht vorrückte, so würde er ihn, und nachher auch den Bauer D4 nehmen. Durch das Vorrücken desselben wird dies aber verhütet und mein König gegen seine Angriffe gedeckt.

| | | |
|---|---|---|
| 23. L. | B7 - C8 | T. G1 - G2 |
| 24. Tr. | D8 - E8 | Tr. H1 - G1 |
| 25. D. | F6 - D8 | G4 - G5 |
| 26. L. | C8 - D7 | G5 - H6 † |
| 27. Sr. | F7 - H6 † | Sr. G6 - E5 |
| 28. Tr. | E8 - E5 † | T. G2 - G7 †* |
| 29. K. | G8 - H8 | D4 - E5 † |
| 30. Lr | C7 - E5 † | T. G7 - G6 |
| 31. K. | H8 - H7 | Tr. G1 - G5 |
| 32. L. | D7 - E8 | T G6 - E6 |
| 33. Lr. | E5 - F4 | D. D1 - G1 |
| 34. Lr. | F4 - G5 † | H4 - G5 † |
| 35. Sr | H6 - G8 | D. G1 - H2* |
| 36. K. | H7 - G7 | D. H2 - E5* |
| 37. K. | G7 - F8 | G5 - G6 |
| 38. D. | D8 - D7 | G6 - G7* |
| 39. D. | D7 - G7 † | T. E6 - E8 †* |
| 40. K. | F8 - F7 | D. E5 - E6 † |

---

# 54. Spiel.

| | Schwarz. | Weiß. |
|---|---|---|
| 1. | E7 - E5 | E2 - E4 |
| 2. | F7 - F5 | D2 - D4 |
| 3. | E5 - D4 † | D. D1 - D4 † |
| 4. Sr. | G8 - F6 | E4 - E5 |
| 5. Sr. | F6 - E4 | Sr. G1 - H3 |

Wenn ich dafür L. C1 - E3 zöge, so würde er mit S. B8 - C6 einen Bauer gewinnen.

| | | |
|---|---|---|
| 6. Lr. | F8 - C5 | D. D4 - D3 |

| | | |
|---|---|---|
| 7. S. | B8 - C6 | F2 - F4 |
| 8. | D7 - D5 | C2 - C3 |
| 9. S. | C6 - E7 | L. C1 - E3 |
| 10. Lr. | C5 - E3† | D. D3 - E3† |
| 11. | C7 - C5 | Lr. F1 - B5* |
| 12. K. | E8 - F7 | S. B1 - D2 |
| 13. D. | D8 - B6 | S. D2 - E4† |
| 14. | F5 - E4† | Sr. H3 - G5* |
| 15. K. | F7 - F8 | D. E3 - E2 |
| 16. | A7 - A6 | Lr. B5 - A4 |
| 17. | H7 - H6 | Sr. G5 - H3 |
| 18. L. | C8 - H3† | G2 - H3† |
| 19. S. | E7 - G6 | Tr. H1 - F1 |
| 20. S. | G6 - H4 | K. rochirt |
| 21. D. | B6 - E6 | D. E2 - G4 |
| 22. S. | H4 - F5 | Tr. F1 - G1 |

Besser hätte ich durch T. D1-D5† den Thurm aufgeopfert. Denn ich hätte hernach durch D. G4-F5†* in wenigern Zügen gewonnen. Ich bin jezt, ungeachtet des mir vorgegebenen Thurms, in Gefahr, zu verlieren, weil ich die Wirkung seiner Bauern nicht durch Wegnehmung des Bauers D5 geschwächt habe.

| | | |
|---|---|---|
| 23. | B7 - B5 | Lr. A4 - C2 |
| 24. K. | F8 - F7 | T. D1 - D2 |
| 25. | G7 - G6 | T. D2 - G2 |
| 26. Tr. | H8 - G8 | H3 - H4 |
| 27. | H6 - H5 | D. G4 - G5 |
| 28. | A6 - A5 | Lr. C2 - D1 |
| 29. S. | F5 - E3 | Lr. D1 - H5† |
| 30. S. | E3 - G2† | Tr. G1 - G2† |
| 31. | B5 - B4 | C3 - B4† |
| 32. | A5 - B4† | Lr. H5 - D1 |
| 33. | D5 - D4 | H4 - H5 |
| 34. | C5 - C4 | H5 - G6†* |
| 35. Tr. | G8 - G6† | D. G5 - G6†* |
| 36. D. | E6 - G6† | Tr. G2 - G6† |
| 37. K. | F7 - G6† | Lr. D1 - G4 |
| 38. | E4 - E3 | F4 - F5* |
| 39. K. | G6 - G7 | Lr. [G4 - H5] |

Um seinen König von dem Felde F7 abzuhalten, worauf er das Vorrücken meiner Bauern zur Dame verhindern könnte.

Hätte ich statt dessen F5 - F6* gezogen, so hätte ich verlieren müssen. Siehe Veränderung.

| | | |
|---|---|---|
| 40. | D4 - D3 | F5 - F6* |
| 41. K. | G7 - F8 | E5 - E6 |
| 42. | C4 - C3 | E6 - E7* |
| 43. K. | F8 - G8 | E7 - E8D* |

Ich muß gewinnen.

---

## Veränderung.

### Stellung.

S. K. G7 — B. B4; C4; D4; E3.
W. K. C1 — Lr. G4 — B. A2; B2; E5; F5; H2.

| | Schwarz. | Weiß. |
|---|---|---|
| 39. | - - | F5 - F6* |
| 40. K. | G7 - F7 | Lr. G4 - H5* |
| 41. K. | F7 - E6 | F6 - F7 |
| 42. K. | E6 - E7 | E5 - E6 |
| 43. | D4 - D3 | Lr. H5 - F3 |
| 44. | C4 - C3 | B2 - C3† |
| 45. | B4 - C3† | H2 - H4 |
| 46. | E3 - E2 | |

Er macht sich ungehindert eine neue Königin und gewinnt.

---

# 55. Spiel.

| | Schwarz. | Weiß. |
|---|---|---|
| 1. | D7 - D5 | D2 - D4 |

Ich könnte mit demselben Erfolg auch F2 - F4 ziehn.

| | | |
|---|---|---|
| 2. | C7 - C5 | D4 - C5† |
| 3. | [E7 - E5] | |

Um seine Bauern auf der Mitte festzusetzen, oder die meinigen zu zerstreuen. —

Wenn er aber dafür E7 - E6 zieht, so siehe Veränderung.

| | | |
|---|---|---|
| | | E2 - E4 |
| 4. | D5 - D4 | F2 - F4 |

Um seine Bauern zu zerstreuen, oder ihnen doch die meinigen entgegenzusetzen.

| | | |
|---|---|---|
| 5. | Lr. F8 - C5† | Sr. G1 - F3 |
| 6. | S. B8 - C6 | Lr. F1 - C4 |
| 7. | L. C8 - G4 | K rochirt |
| 8. | F7 - F6 | Lr. C4 - G8† |
| 9. | Tr. H8 - G8† | H2 - H3 |
| 10. | L. G4 - H5 | G2 - G4 |
| 11. | L. H5 - F7 | F4 - E5† |
| 12. | F6 - E5† | L. C1 - G5 |
| 13. | D. D8 D6 | S. B1 - D2 |
| 14. | H7 - H6 | L. G5 - H4 |
| 15. | G7 - G5 | L H4 - G3 |
| 16. | H6 - H5 | K. G1 - G2 |
| 17. | L. F7 - E6 | Sr. F3 - H2 |
| 18. | K. E8 - D8 | Tr. F1 - F6 |
| 19. | D. D6 - E7 | D. D1 - F3 |
| 20. | A7 - A6 | T. A1 - F1 |
| 21. | H5 - H4 | L. G3 - E1 |
| 22. | S. C6 - B4 | S. D2 - B3 |
| 23. | Lr. C5 - D6 | L. E1 - B4† |
| 24. | Lr. D6 - B4† | C2 - C3 |
| 25. | D4 - C3† | B2 - C3† |
| 26. | Lr. B4 - D6 | T. F1 - D1 |
| 27. | K. D8 - C7 | Sr. H2 - F1 |
| 28. | Tr. G8 - D8 | Sr. F1 - E3 |
| 29. | B7 - B6 | Sr. E3 - D5* |
| 30. | L. E6 - D5† | T. D1 - D5† |
| 31. | Tr. D8 - D7 | Tr F6 - G6 |
| 32. | A6 - A5 | S. B3 - D2 |
| 33. | Lr. D6 - C5 | |

Er sucht blos das Spiel zu verlängern. Denn er ist ohne Rettung verloren.

| | | |
|---|---|---|
| | | S. D2 - C4 |
| 34. | Tr. D7 - D5† | E4 - D5† |
| 35. | E5 - E4 | D. F3 - F6 |
| 36. | D. E7 - F6† | Tr. G6 - F6† |
| 37. | K. C7 - B7 | S. C4 - D6* |
| 38. | K. B7 - C7 | S. D6 - E4† |
| 39. | Lr. C5 - E3 | D5 D6* |
| 40. | K. C7 - D7 | Tr. F6 - F7* |
| 41. | K. D7 - D8 | S. E4 - F6 |
| 42. | K. D8 - C8 | Tr F7 - F8* |
| 43. | K. C8 - B7 | D6 - D7 |

Dieser Bauer geht ungehindert zur Dame und entscheidet für mich den Gewinn.

## Veränderung.

| | Schwarz. | Weiß. |
|---|---|---|
| 3. | E7 - E6 | F2 - F4 |

Um die Festsetzung seiner Bauern auf der Mitte zu verhindern.

| | | |
|---|---|---|
| 4. | Lr. F8 - C5† | E2 - E3 |
| 5. | F7 - F6 | Sr. G1 - F3 |
| 6. | A7 - A6 | C2 - C4 |
| 7. | D. D8 - B6 | D. D1 - D2 |
| 8. | Sr. G8 - E7 | S. B1 - C3 |

Es ist gut, die Springer nicht früher zu ziehn, als bis die Läufferbauern vorgerückt sind. Denn sonst hindern jene diese am Fortrücken und am Unterstützen der beyden Mittelbauern. Indessen läßt der Plan des Angriffs, oder der Vertheidigung, nicht immer Zeit genug dafür.

| | | |
|---|---|---|
| 9. | Lr. C5 - B4 | A2 - A3 |
| 10. | Lr. B4 - C3† | D. D2 - C3† |
| 11. | S. B8 - C6 | Lr. F1 - D3 |
| 12. | K. rochirt | C4 - C5 |
| 13. | D. B6 - C7 | K. rochirt |
| 14. | E6 - E5 | F4 - E5† |
| 15. | F6 - E5† | Sr. F3 - G5 |
| 16. | Tr. F8 - F1†* | Lr. D3 - F1† |
| 17. | H7 - H6 | Sr. G5 - F3 |
| 18. | L. C8 - F5 | B2 - B4 |
| 19. | Sr. E7 - G6 | L. C1 - B2 |
| 20. | K. G8 - H8 | T. A1 - D1 |
| 21. | L. F5 - E6 | A3 - A4 |

Um hernach durch B4 - B5 seinen Springer zu verjagen, der seinen Bauer E5 deckt. Dadurch wird er genöthigt, diesen Bauer vorzurücken, und ich behalte alsdann den Zug Sr. F3 - D4 frey.

| | | |
|---|---|---|
| 22. | E5 - E4 | Sr. F3 - D4† |
| 23. | S. C6 - D4† | D C3 - D4 |
| 24. | Sr. G6 - F8 | B4 - B5 |
| 25. | A6 - B5† | A4 - B5† |
| 26. | L. E6 - G8 | B5 - B6 |
| 27. | D. C7 - F7 | Lr. F1 - B5 |
| 28. | D. F7 - G6 | C5 - C6 |
| 29. | B7 - C6† | Lr. B5 - C6† |
| 30. | Sr. F8 - E6 | D. D4 - E5 |
| 31. | Sr. E6 - G5 | K. G1 - H1 |
| 32. | Sr. G5 - F7 | D. E5 - D4 |
| 33. | Sr. F7 - D8 | Lr. C6 - D5† |
| 34. | L. G8 - D5† | D. D4 - D5† |
| 35. | Sr. D8 - C6 | T. D1 - C1 |
| 36. | Sr. C6 - E7 | D. D5 - D8* |
| 37. | Sr. E7 - G8 | T. C1 - C8 |
| 38. | D. G6 - F7 | D. D8 - G8†* |
| 39. | D. F7 - G8† | T. C8 - G8†* |
| 40. | K. H8 - G8† | B6 - B7 |

Ich muß gewinnen, weil dieser Bauer ungehindert zur Dame kommt.

## Achter Fall. (S.)

Der S. gibt gegen den Bauer F2 einen Zug vor.

---

# 56. Spiel.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1. [C2 - C3] | |

Wenn ich E2 - E3 zöge, so wäre die Folge, wie in der I. Veränderung.

| | | |
|---|---|---|
| | | E7 - E5 |
| 2. | D2 - D4 | E5 - E4 |
| 3. L. | C1 - F4 | D7 - D5 |
| 4. | E2 - E3 | C7 - C5 |
| 5. L. | F4 - B8† | |

Einen viel bessern Zug thäte ich mit Lr. F1 - B5*, um meine Steine ins Feld zu bringen. Wenn der S. S. B8 - D7, oder S. B8 - C6, dagegen zieht, so werde ich Sr. G1 - E2 ziehn, um meinen Bauer D4 zu decken. —

Mit dem obigen Zuge L. F4 - B8† werde ich meine Königin einbüßen, oder doch wenigstens die Königinnen verwechseln müssen.

T. A8 - B8†

6. D. D1 - A4*

Um zugleich seinen Bauer A7 anzugreifen.

L. C8 - D7

7. D. A4 - A7† C5 - C4

Um meiner Königin und dem Läufer F1 den Weg zu versperren.

Wenn er dafür C5 - D4† zieht, so habe ich mit D. A7 - D4† ein gutes Spiel.

8. B2 - B4 Sr. G8 - E7

Zum Schutze seines Bauers D5.

Wenn er L. D7 - C6 zur Vertheidigung des Bauers B7, und um hernach mit T. B8 - A8 meine Königin anzugreifen, zieht, so muß ich D. A7 - A3 dagegen ziehn.

9. B4 - B5

Dies ist kein guter Zug, weil er den Verlust der Königin nach sich zieht. Besser zöge ich D. A7 - A3. Der S. wird dann Sr. E7 - F5, und ich darauf D. A3 - C1 ziehn; aber doch wird er alsdann mit D. D8 - H4* ein gutes Spiel haben.

L. D7 - E6

10. S. B1 - A3 T. B8 - A8

11. D. [A7 - B7†]

Oder D. A7 - C5. Siehe V. Veränderung.

L. [E6 - D7]

Um meine Königin einzusperren.

Oder zieht er T. A8 - A3†, so ist die Folge:

12. B5 - B6 L. E6 - D7

13. D. B7 - C7

Um die Königinnen zu verwechseln, weil ich die meinige doch gegen einen andern Stein verlieren würde. Aber ich muß sie am Ende doch verlieren.

12. T. [A1 - B1]

Oder S. A3 - C2. Siehe IV. Veränderung. —

Einen bessern Zug thäte ich mit S. A3 - C4†.

D. D8 - A5

Wenn er nicht etwa durch T. A8 - A3† den Springer nehmen will.

13. B5 - B6

Um nachher meine Königin durch den Zug D. B7 - C7 zu retten.

Sr. E7 - F5

14. S. A3 - B5 Sr. F5 - D6

15. D. [B7 - C7]

Oder S. B5 - D6†*. Siehe II. Veränderung. —

Auch könnte ich S. B5 - C7* ziehn, dadurch seinen Thurm A8 erobern und die Königinnen verwechseln. Es erhellt hieraus, daß seine beyden letzten Züge nicht vortheilhaft gewesen sind. —

Oder wenn ich D. B7 - D5† ziehe, so wird er L. D7 - B5† dagegen ziehn, und ich biete alsdann mit D. D5 - E5 Schach. Er rückt seinen König, und hat den Vortheil, einen Läufer mehr zu haben.

L. D7 - B5†

16. D. [C7 - C5]

Um entweder dieselbe zu retten, oder die Königinnen zu verwechseln. —

Wenn ich T. B1 - B5† ziehe, so siehe III. Veränderung.

D. A5 - C3†*

17. K. E1 - F2 Sr. D6 - F5

Um damit das Feld G3 zu beobachten.

18. T. B1 - B3

Damit ich nicht durch D. C3 - E3† sogleich mat werde.

D. C3 - D2*

19. Lr. F1 - E2 Lr. F8 - C5†

20. T. B3 - B1 D. D2 - E3†*

21. K. F2 - F1 Sr. F5 - D4†

Der S. wird in wenigen Zügen mat setzen.

---

## I. Veränderung.

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 1. | E2 - E3 | E7 - E5 |
| 2. | D2 - D4 | E5 - D4† |

Wenn er E5 - E4 zieht, so werde ich C2 - C4 dagegen ziehn.

| | | |
|---|---|---|
| 3. | E3 - D4† | D. D8 - H4* |
| 4. | G2 - G3 | D. H4 - E4* |
| 5. | D. D1 - E2 | |

Um meinen Thurm H1 nicht zu

verlieren, worauf die Königinnen verwechselt werden.

Ich habe von dem ihm vorgegebenen Bauer keinen sonderlichen Schaden.

---

## II. Veränderung.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 15. S. B5 - D6†* | Kr. F8 - D6† |
| 16. T. B1 - B5 | D. A5 - C3†* |

Wenn er L. D7 - B5† zieht, so rette ich meine Königin durch den Zug D. B7 - D5†. —

Oder zieht er gar D. A5 - B5†, so verliert er durch meine Königin beyde Thürme.

17. K. E1 - F2

Ziehe ich den König auf D1, so setzt er mich mit T. A8 - A2†, und hernach mit D. C3 - A1, oder D. C3 - D2, sogleich mat.

T. A8 - A3

18. Kr. F1 - E2

Um den Zug des Gegners D. C3 - E3†‡ zu verhüten.

D. C3 - E3†*

19. K. F2 - E1 T. A3 - A2†

20. T. B5 - B1

Damit ich nicht durch T. A2 - A1 mat gesetzt werde.

D. E3 - D4†

Er zieht alsdann D. D4-C5, und L. D7-C8, und erlangt meine Königin und das Spiel mit Gewalt.

---

## III. Veränderung.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 16. T. B1 - B5† | D. A5 - B5† |
| 17. B6 - B7 | Sr. D6 - B7† |
| 18. D. C7 - G3 | T. A8 - A2† |
| 19. Lr. F1 - E2 | |

Sonst würde ich durch D. B5 - B1 sogleich mat.

Kr. F8 - D6

Zum Angriff auf meine Königin. Er gewinnt das Spiel.

---

## IV. Veränderung.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 12. S. A3 - C2 | D. D8 - A5 |

Um damit das Feld B4 zu beobachten.

13. B5 - B6

Um meine Königin durch den Zug D. B7 - C7 zu retten. —

Denn zöge ich T. A1 - B1, so würde er L. D7 - C8 ziehn und meine Königin erbeuten.

Sr. E7 - F5

Um die Rettung meiner Königin zu verhindern.

| | |
|---|---|
| 14. D. B7 - C7 | Kr. F8 - D6 |
| 15. D. C7 - B7 | L. D7 - C6 |

Der S. erlangt meine Königin mit Gewalt.

Indessen kann ich doch seinen Läufer mit D. B7 - C6†* erobern.

---

### V. Veränderung.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 11. D. A7 - C5 | Sr. E7 - F5 |

Um zu verhindern, daß ich meine Königin nicht auf B4 rette, indem nun sein Läufer F8 auf diesen Platz gerichtet ist.

| | |
|---|---|
| 12. D. C5 - F8†* | K. E8 - F8† |
| 13. S. A3 - C2 | |

## Neunter Fall. (S.)

Der S. gibt gegen den Bauer F2 Zwey Züge vor.

## 57. Spiel.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1. [ D2 - D4 ] [ L. C1 - F4 ] | |

Dies ist im gegenwärtigen Falle der beste Zug.

Nicht so gut wäre: E2 - E4 und Sr. G1 - F3, siehe I; — und noch verwerflicher: E2 - E4 und D2 - D4, siehe II. Veränderung.

| | |
|---|---|
| | D7 - D5 |
| 2. C2 - C4 | D5 - C4† |
| 3. E2 - E3 | |

Um seinen Bauer C4 durch meinen Läufer F1 zu nehmen.

| | |
|---|---|
| | B7 - B5 |
| 4. A2 - A4 | C7 - C6 |

Wenn er statt dessen B5 - A4† zieht, so werde ich durch D. D1 - A4†* und hernach durch D. A4 - C4†, mich in eine gute Lage setzen.

| | |
|---|---|
| 5. A4 - B5† | C6 - B5† |
| 6. B2 - B3 | C4 - B3† |
| 7. Lr. F1 - B5†* | L. C8 - D7 |
| 8. D. D1 - B3† | |

Ich habe zum fortgesetzten Angriff ein gutes Spiel.

### I. Veränderung.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1. { E2 - E4 Sr. G1 - F3 } | |

Um den Zug des Gegners D. D8 - H4* zu verhüten.

| | |
|---|---|
| | E7 - E5 |

2. Lr. F1 - C4

Denn mit Sr. F3 - E5† würde ich wieder seinen Zug D. D8 - H4* veranlassen.

| | | Lr. F8 - C5 |
|---|---|---|
| 3. | C2 - C3 | S. B8 - C6 |

Um seinen Bauer E5 zu beschützen.

| | | |
|---|---|---|
| 4. | D2 - D4 | E5 - D4† |
| 5. | C3 - D4† | Lr. C5 - B4.* |
| 6. | S. B1 - C3 | Sr. G8 - F6 |

Zum Angriff auf meinen Bauer E4.

| | | |
|---|---|---|
| 7. | E4 - E5 | Sr. F6 - E4 |
| 8. | D. D1 - B3 | |

Zum Angriff auf seinen Bauer F7 und zum Schutz meines Springers.

Oder ich kann auch zum Angriff auf seinen Springer E4 den Zug D. D1 - D3 thun, — und habe eine ziemlich gute Stellung.

---

## II. Veränderung.

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 1. | E2 - E4 | |
| | D2 - D4 | E7 - E5 |
| 2. | D4 - E5† | D. D8 - H4* |

3. K. E1 - D2

Wenn ich G2 - G3 ziehe, so gewinnt er durch D. H4 - E4†* einen Bauer und den Thurm.

| | | D. H4 - E4† |
|---|---|---|
| 4. | Sr. G1 - F3 | |

Um meinen Bauer E5 zu beschützen.

| | | Lr. F8 - C5 |
|---|---|---|
| 5. | C2 - C3 | |

Um keine Ursach zur Verwechselung der Königinnen zu geben und um nicht durch seinen folgenden Zug sogleich mat zu werden.

| | | D. E4 - E3* |
|---|---|---|
| 6. | K. D2 - C2 | D. E3 - F2* |
| 7. | L. C1 - D2 | D7 - D6 |
| 8. | B2 - B3 | L. C8 - F5* |
| 9. | K. C2 - B2 | |

Denn wenn ich den König mit Lr. F1 - D3 bedeckte, so würde er den Bauer G2 schlagen; Drey Bauern gegen Einen erlangen, und seine Königin zu neuen Angriffen zurückziehn.

| | | D6 - E5† |
|---|---|---|
| 10. | Sr. F3 - E5† | Lr. C5 - D6 |
| 11. | Sr. E5 - F3 | D. F2 - C5 |

Mein Spiel ist in große Unordnung gebracht.

## Zehnter Fall.

Der S. gibt gegen einen Zug und den Bauer F2 den Springer B8 vor.

Anm. In Spielen dieser Art darf ich nicht, wie in andern, D2-D4 ziehn. Denn der Gegner gewinnt diesen Bauer durch sein Schachbieten, und Zwey Bauern weniger sind beynahe so viel werth, als der vorbekommene Springer.

---

## 58. Spiel. (C.)

---

| Schwarz. | Weiß. |
|---|---|
| 1. E7-E5 | S. B1-C3 |
| 2. Lr. F8-B4 | S. C3-E4 |
| 3. D7-D5 | S. E4-F2 |
| 4. F7-F5 | C2-C3 |
| 5. Lr. B4-D6 | |

Zöge er dafür Lr. B4-C5, so müßte ich D2-D4 ziehn.

D2-D3

6. Sr. G8-F6

Wenn er statt dessen H7-H6 zieht, so muß ich dagegen E2-E4 ziehn, und dadurch bekomme ich entweder seinen Bauer D5, oder bringe durch D. D1-H5* sein ganzes Spiel in Unordnung.

L. C1-G5

Dies ist die rechte Zeit, diesen Läufer ins Spiel zu bringen.

| | | |
|---|---|---|
| 7. K. | rochirt | E2-E4 |
| 8. | F5-E4† | D3-E4† |
| 9. | D5-E4† | S. F2-E4† |

Ich gewinne. —

Aus diesem Beyspiel erhellt, daß es im gegenwärtigen Falle sehr rathsam sey, den Springer B1 auf das Feld F2 zu bringen, um beyde Springer auf diesem Flügel vereinigt zu halten.

---

# 59. Spiel. (C.)

| | Schwarz. | Weiß. |
|---|---|---|
| 1. | E7 - E5 | G2 - G3 |
| 2. | H7 - H5 | [E2 - E3] |

Wenn ich statt dessen Sr. G1-F3 ziehe, so bin ich ohne Rettung verloren. Denn er greift nun diesen Springer mit seinen Bauern an; gewinnt dadurch Zeit, mich einzuschließen, und zu verhindern, daß ich mich gegen sein Schachbieten mit der Königin nicht wehren kann. Siehe Veränderung.

| | | |
|---|---|---|
| 3. | H5 - H4 | G3 - G4 |
| 4. | D7 - D5 | H2 - H3 |
| 5. Lr. | F8 - D6 | Lr. F1 - G2 |
| 6. | E5 - E4 | Sr. G1 - E2 |
| 7. | C7 - C5 | D2 - D3 |
| 8. | E4 - D3† | C2 - D3† |
| 9. Sr. | G8 - E7 | S. B1 - C3 |
| 10. L. | C8 - E6 | L. C1 - D2 |
| 11. | A7 - A6 | D. D1 - C2 |
| 12. | B7 - B5 | K. roch - C1 |
| 13. K. | rochirt | Sr. E2 - F4 |
| 14. Lr. | D6 - C7 | Sr. F4 - E6† |
| 15. | F7 - E6† | S. C3 - E2 |
| 16. Lr. | C7 - D6 | S. E2 - F4 |
| 17. Lr. | D6 - F4† | E3 - F4† |
| 18. T. | A8 - C8 | K. C1 - B1 |
| 19. | C5 - C4 | D3 - D4 |
| 20. | A6 - A5 | T. D1 - F1 |
| 21. | B5 - B4 | L. D2 - E1 |
| 22. Sr. | E7 - C6 | D. C2 - F2 |
| 23. | A5 - A4 | D. F2 - E3 |
| 24. Tr. | F8 - E8 | G4 - G5 |
| 25. D. | D8 - B6 | L. E1 - F2 |
| 26. | A4 - A3 | B2 - B3 |
| 27. | C4 - B3† | A2 - B3† |
| 28. Sr. | C6 - A5 | T. F1 - C1 |
| 29. T. | C8 - A8 | K. B1 - A2 |

Um ihn hinter den Bauern des Gegners selbst zu decken, da sie so mächtig vorgedrungen sind. Dadurch gewinne ich Zeit, theils den entworfenen Angriff zu verfolgen, theils Steine zu seiner Vertheidigung herbeyzuholen.

| | | |
|---|---|---|
| 30. Sr. | A5 - B7 | Lr. G2 - F1 |
| 31. S. | B7 - D6 | Lr. F1 - D3 |
| 32. Tr. | E8 - E7 | F4 - F5 |
| 33. T. | A8 - E8 | F5 - F6 |
| 34. | G7 - F6† | G5 - F6† |
| 35. Tr. | E7 - B7 | D. E3 - G5* |
| 36. K. | G8 - F8 | Tr. H1 - G1 |

Ich gewinne.

### Veränderung.

| Schwarz. | Weiß. |
|---|---|
| 2. - - | Sr. G1 - F3 |
| 3. E5 - E4 | Sr. F3 - D4 |
| 4. C7 - C5 | Sr. D4 - B3 |
| 5. D7 - D5 | Lr. F1 - G2 |
| 6. H5 - H4 | E2 - E3 |
| 7. Lr. F8 - D6 | G3 - G4 |
| 8. H4 - H3 | |

Er zieht hernach D. D8 - H4*, und L. C8 - G4†‡; ich mag ziehn, was ich will.

## 60. Spiel. (C.)

| Schwarz. | Weiß. |
|---|---|
| 1. E7 - E5 | Sr. G1 - H3 |
| 2. D7 - D5 | Sr. H3 - F2 |
| 3. F7 - F5 | D2 - D4 |
| 4. E5 - E4 | L. C1 - F4 |
| 5. Sr. G8 - F6 | E2 - E3 |
| 6. Lr. F8 - E7 | C2 - C4 |
| 7. C7 - C6 | S. B1 - C3 |
| 8. K. rochirt | C4 - D5† |
| 9. C6 - D5† | Lr. F1 - B5 |
| 10. A7 - A6 | Lr. B5 - A4 |
| 11. B7 - B5 | Lr. A4 - B3 |

Oder Lr. A4 - C2, womit ich eben so sicher gewinne.

## 61. Spiel. (C.)

| Schwarz. | Weiß. |
|---|---|
| 1. E7 - E5 | E2 - E3 |
| 2. D7 - D5 | D2 - D4 |
| 3. E5 - E4 | C2 - C4 |
| 4. Lr. F8 - D6 | G2 - G3 |

Zöge ich statt dessen C4 - D5†, oder C4 - C5, so gewönne er mit D. D8 - H4* das Spiel.

| | |
|---|---|
| 5. C7 - C6 | S. B1 - C3 |
| 6. Lr. D6 - C7 | Lr. F1 - H3 |
| 7. F7 - F5 | C4 - C5 |
| 8. Sr. G8 - F6 | Sr. G1 - E2 |
| 9. B7 - B6 | B2 - B4 |
| 10. A7 - A5 | B4 - B5 |
| 11. B6 - C5† | D4 - C5† |
| 12. C6 - B5† | S. C3 - B5† |
| 13. Lr. C7 - E5 | Sr. E2 - D4 |

Ich muß gewinnen, weil ich ein freyeres Spiel habe und ihm um einen Stein überlegen bin.

# 62. Spiel. (C.)

| Schwarz. | Weiß. |
|---|---|
| 1. E7 - E5 | D2 - D3 |
| 2. Lr. [F8 - C5] | |
| Oder D7 - D5. Siehe Veränderung. | |
| | Sr. G1 - F3 |
| 3. D7 - D6 | E2 - E4 |
| 4. L. C8 - G4 | Lr. F1 - E2 |
| 5. F7 - F5 | E4 - F5† |
| 6. L. G4 - F5† | C2 - C3 |
| 7. Sr. G8 - F6 | D3 - D4 |
| 8. E5 - D4† | Sr. F3 - D4† |
| 9. D. D8 - D7 | K. rochirt |
| 10. K. roch. - G8 | K. G1 - H1 |
| 11. Lr. C5 - D4† | D. D1 - D4† |
| 12. T. A8 - E8 | Lr. E2 - D3 |
| 13. L. F5 - D3† | D. D4 - D3† |
| 14. Sr. F6 - G4 | K. H1 - G1 |
| 15. Tr. F8 - F1†* | D. D3 - F1† |
| 16. T. E8 - F8 | D. F1 - E1 |
| 17. D. D7 - F5 | B2 - B4 |

Mit dem Zuge S. B1 - D2 würde ich verlieren. Denn er wird alsdann mit D. F5 - C5 Schach bieten, und, wenn ich meinen König auf H1 gerückt habe, durch Sr. G4 - F2* gewinnen.

| | | |
|---|---|---|
| 18. | A7 - A5 | A2 - A3 |
| 19. | A5 - B4† | A3 - B4† |
| 20. D. | F5 - H5 | H2 - H3 |
| 21. Sr. | G4 - E5 | S. B1 - D2 |
| 22. Sr. | E5 - D3 | D. E1 - E6* |
| 23. K. | G8 - H8 | S. D2 - F3 |
| 24. | H7 - H6 | L. C1 - D2 |
| 25. Tr. | F8 - E8 | D. E6 - D7 |

Ich muß gewinnen.

## Veränderung.

| Schwarz. | Weiß. |
|---|---|
| 2. D7 - D5 | Sr. G1 - F3 |
| 3. Lr. F8 - D6 | E2 - E4 |
| 4. G7 - C6 | S. B1 - C3 |
| 5. Sr. G8 - E7 | |

Er thäte sehr unrecht, wenn er mit D5 - D4 meinen Springer angriffe. Denn dieser Bauer würde seiner Königin und seinem Läufer D6 in ihrer Richtung auf meinen König auf der Seite im Wege stehn, wo der fehlende Bauer die Blöße giebt. Denn man muß nie einen Bauer rücken, welcher die Richtung der Steine auf den feindlichen König versperren würde.

| | | |
|---|---|---|
| | | Lr. F1 - E2 |
| 6. K. | rochirt | K. rochirt |
| 7. | F7 - F5 | E4 - F5† |

Ich schlage diesen Bauer, weil er ihn sonst vorrücken und dadurch meinen Läufer C1 einsperren würde. Wollte ich aber diesen Läufer gleich vorrücken, so würde

er D. D8 - B6* ziehn und hernach den Bauer B2 schlagen.

| | | |
|---|---|---|
| 8. | Sr. E7 - F5† | K. G1 - H1 |
| 9. | Lr. D6 - C7 | G2 - G4 |
| 10. | Sr. F5 - E7 | Sr. F3 - G5 |
| 11. | Lr. F8 - E8 | Sr. G5 - F7 |
| 12. | D. D8 - D7 | L. C1 - G5 |
| 13. | Sr. E7 - G6 | D. D1 - D2 |
| 14. | H7 - H6 | L. G5 - H6† |
| 15. | G7 - H6† | D. D2 - H6† |
| 16. | D. D7 - E6 | Sr F7 - G5 |
| 17. | D. E6 - D7 | Lr. F1 - F7 |

Ich gewinne das Spiel.

---

## 63. Spiel. (S.)

| | Schwarz. | Weiß. |
|---|---|---|
| 1. | E7 - E5 | [D2 - D3] |

Oder E2 - E3. Siehe I. Veränderung.

2. [F7 - F5]

Oder D7 - D5. Siehe IV. Veränderung.

E2 - E4

| | | |
|---|---|---|
| 3. | F5 - E4† | D. D1 - H5* |
| 4. | G7 - G6 | D. H5 - E5†* |
| 5. | D. D8 - E7 | D. E5 - H8† |
| 6. | E4 - D3†* | |

Oder er zieht, um seinen Springer nicht zu verlieren, und meine Königin gefangen zu halten, Sr. G8-F6, wogegen ich L. C1-H6 ziehe. Hierdurch werden die Königinnen und Läufer verwechselt werden.

Will er dies aber nicht, so hat er doch verloren. Denn die folgenden Züge sind:

| | | |
|---|---|---|
| 7. | E4 - D3†* | Lr. F1 - E2 |
| 8. | D3 - E2† | Sr. G1 - E2† |

oder ich kann auch seinen Bauer E2 vor meinem Könige stehn lassen.

K. E1 - D1

| | | |
|---|---|---|
| 7. | D3 - C2†* | K. D1 - C2† |
| 8. | D. E7 - E4* | Lr. F1 - D3 |
| 9. | D. E4 - G2†* | Sr. G1 - E2 |
| 10. | D. G2 - H1† | D. H8 - G8† |
| 11. | D. H1 - H2† | |

Um seinen Bauer H7 zu decken und meinen Zug L. C1 - H6 zu verhüten.

Lr. D3 - G6†*

| | | |
|---|---|---|
| 12. | H7 - G6† | D. G8 - G6†* |
| 13. | K. E8 - D8 | |

Wenn er den König auf E7 zieht, so ist er durch L. C1 - G5 sogleich mat.

D. G6 - G5*

(Anm. Besser hätte der Verf.

hier den W. ziehn lassen: L. C1 - G5*. Denn wenn nun der S. Lr. F8 - E7 dagegen zieht, so ist er durch D. G6 - G8 um einen Zug früher mat.)

14. Lr. F8 - E7 D. G5 - G8*
15. Lr. E7 - F8 D. G8 - F8†‡

---

## I. Veränderung.

| | Schwarz. | Weiß. |
|---|---|---|
| 1. | - - | E2 - E3 |
| 2. | D7 - D5 | D2 - D4 |
| 3. | [E5 - D4†] | |

Oder E5 - E4. Siehe II. Veränderung.

E3 - D4†

4. D. D8 - H4* G2 - G3
5. D. H4 - E4* D. D1 - E2

Ich gebe dadurch Veranlassung zur Verwechselung der Königinnen und rette den Thurm H1 vor seiner Königin.

---

## II. Veränderung. (I.)

| | Schwarz. | Weiß. |
|---|---|---|
| 3. | E5 - E4 | C2 - C4 |

Um seine Bauern zu trennen.

| | | |
|---|---|---|
| 4. | C7 - C6 | C4 - D5† |
| 5. | C6 - D5† | S. B1 - C3 |
| 6. | Lr. [F8 - D6] | |

Oder er kann auch L. C8 - E6 ziehn. Zieht er aber zum Schutz seines Bauers Sr. G8 - F6, so siehe III. Veränderung.

S. C3 - D5†
7. D. D8 - H4* K. E1 - D2

Der Zug G2 - G3 würde nicht so gut seyn.

8. Lr. D6 - H2† S. D5 - C7*

Ich erobere dadurch seinen Thurm A8, weil er meinen Springer mit Lr. H2 - C7† nicht nehmen kann, ohne seine Königin zu verlieren.

---

## III. Veränderung. (II.)

| | Schwarz. | Weiß. |
|---|---|---|
| 6. | Sr. G8 - F6 | Lr. F1 - B5* |
| 7. | K. E8 - E7 | |

Dies ist kein guter Zug.

Zieht er aber L. C8 - D7, so werde ich D. D1 - A4 dagegen ziehn.

B2 - B3

8. D. D8 - A5

Um meinen Zug L. C1 - A3* zu verhindern.

L. C1 - D2

Zum Schutz des Springers und zum nachherigen Angriff der Königin.

Zieht er sie weg, so hat er doch ein schlechtes Spiel; und zieht er sie nicht, so gewinne ich durch S. C3 - D5†* seine Königin.

---

## IV. Veränderung.

| | Schwarz. | Weiß. |
|---|---|---|
| 2. | D7 - D5 | Sr. G1 - F3 |

3. [E5-E4]

Dies ist kein guter Zug.

Besser zöge er Lr. F8 - D6.

Siehe V. Veränderung.

D3 - E4†

4. D5 - E4† D. D1 - D8†*

5. K. E8 - D8† Sr. F3 - G5

Ich greife damit seine Bauern F4 und F7 und durch letztern seinen König und Thurm an, und erobere diesen.

---

## V. Veränderung. (IV.)

| Schwarz. | Weiß. |
|---|---|
| 3. Lr. F8 - D6 | E2 - E4 |
| 4. C7 - C6 | C2 - C4 |

Um seine Bauern zu trennen.

5. D5 - D4

Dieser Zug ist besser, als wenn er einen meiner Bauern C4, oder E4, genommen hätte, wodurch sein Spiel nur in Unordnung gekommen seyn würde.

L. C1 - G5

Zum Angriff auf seine Königin.

6. F7 - F6 L. G5 - H4

7. G7 - G5 L. H4 - G3

8. F6 - F5

Um mein Spiel zu durchbrechen.

E4 - F5†

9. L. C8 - F5† D. D1 - E2

Zum Angriff auf seinen Bauer E5, auf welchen schon der Springer und Läufer gerichtet ist. —

Oder ich ziehe S. B1 - D2, um ihn auf das Feld E4 zu bringen, und dadurch zu verhüten, daß er nicht E5 - E4 ziehe.

10. L. F5 - G4 S. B1 - D2

Dadurch schütze ich den andern Springer; kann, wenn mir Schach geboten wird, damit meinen König bedecken, und gewinne hernach den Bauer E5 und das ganze Spiel.

Nicht so gut zöge ich L. G3 - E5†. Denn er würde L. G4 - F3† darauf ziehn, und, wenn ich nun diesen Läufer mit G2 - F3† genommen hätte, durch D. D8 - A5* meinen Läufer E5 und das Spiel gewinnen.

## Eilfter Fall. (C.)

Der S. gibt gegen den Zug und den Bauer F2 den Springer G8 vor.

## 64. Spiel.

| | Schwarz. | Weiß. |
|---|---|---|
| 1. | E7 - E5 | E2 - E3 |
| 2. | D7 - D5 | D2 - D4 |
| 3. | E5 - E4 | C2 - C4 |
| 4. | C7 - C6 | S. B1 - C3 |
| 5. | Lr. F8 - D6 | G2 - G3 |
| 6. | K. rochirt | Sr. G1 - E2 |
| 7. | F7 - F5 | Sr. E2 - F4 |

Alle diese Züge sind die beßten, die man thun kann, um sich überall freyes Spiel zu verschaffen, welches bey dem Anfang eines jeden Spiels das einzige Augenmerk seyn muß.

| | | |
|---|---|---|
| 8. | Lr. D6 - C7 | D. D1 - B3 |
| 9. | D5 - C4† | Lr. F1 - C4†* |
| 10. | K. G8 - H8 | Sr. F4 - E6 |
| 11. | L. C8 - E6† | Lr. C4 - E6† |
| 12. | B7 - B6 | L. C1 - D2 |
| 13. | D. D8 - D6 | K. roch - C1 |
| 14. | A7 - A5 | T. D1 - F1 |
| 15. | G7 - G6 | D4 - D5 |

Dieser Zug entscheidet für mich den Sieg. Denn man muß nie versäumen, auf diese Art einen Mittelbauer vorzurücken, wenn er unterstützt ist; oder wenn der Gegner ihn nicht nehmen kann, ohne dem Andern Veranlassung zum Eindringen in sein Spiel zu geben.

| | | |
|---|---|---|
| 16. | S. B8 - A6 | S. C3 - B5 |
| 17. | D. D6 - E7 | |

Hätte er dafür C6 - B5† geschlagen, so wäre er durch L. D2 - C3 mat. Mein Zug, wodurch zugleich seine Königin angegriffen wurde, war also ein entscheidender Zug, weil selten eine Vertheidigung gegen einen doppelten Angriff bey der Hand ist.

| | | |
|---|---|---|
| | | L. D2 - C3* |
| 18. | Tr. F8 - F6 | D5 - D6 |

Ich gewinne.

## Zwölfter Fall. (C.)

Der S. gibt gegen einen Zug und den Bauer F2 den Thurm A8 vor.

# 65. Spiel.

| Schwarz. | Weiß. |
|---|---|
| 1. E7 - E5 | D2 - D4 |
| 2. D. [D8 - H4*] | |
| Oder E5 - E4. | Siehe I. |

Veränderung.

| | |
|---|---|
| | G2 - G3 |
| 3. D. H4 - D4† | D. D1 - D4† |

Wer einen Thurm vorbekommt, muß sobald als möglich die Königinnen verwechseln, selbst wenn er dabey auch einen Bauer einbüßt, weil er bey der Abwesenheit der Königinnen durch seinen Thurm dem Gegner überlegen bleibt.

| | |
|---|---|
| 4. E5 - D4† | L. C1 - F4 |
| 5. D7 - D6 | C2 - C3 |
| 6. D4 - C3† | S. B1 - C3† |
| 7. A7 - A6 | |

Zöge er statt dessen C7 - C6, so würde ich mit S. C3 - E4 das Spiel gewinnen.

| | |
|---|---|
| | K. rochirt |
| 8. S. B8 - C6 | E2 - E4 |
| 9. Sr. G8 - F6 | Sr. G1 - F3 |
| 10. Lr. F8 - E7 | Lr. F1 - C4 |
| 11. K. rochirt | H2 - H3 |
| 12. H7 - H6 | G3 - G4 |
| 13. Sr. F6 - H7 | Tr. H1 - G1 |
| 14. B7 - B5 | Lr. C4 - D5 |
| 15. S. C6 - D8 | |

Um nicht Stein um Stein zu nehmen.

| | |
|---|---|
| | G4 - G5 |
| 16. H6 - G5† | L. F4 - G5† |
| 17. Lr. E7 - G5† | Sr. F3 - G5† |
| 18. Sr. H7 - G5† | Tr. G1 - G5† |
| 19. L. C8 - E6 | |

Zöge er dafür L. C8 - H3†, so würde ich durch T. D1 - G1 den Bauer und das Spiel gewinnen.

| | |
|---|---|
| | T. D1 - G1 |
| 20. G7 - G6 | H3 - H4 |
| 21. C7 - C6 | L. D5 - B3 |

Wenn ich statt dessen L. D5 - E6† zöge, so würde er mit S. D8 - E6† wiederschlagen und Gelegenheit bekommen, meinen Thurm anzugreifen. Dadurch würde ich gezwungen seyn, einen Nothzug zu thun, und Zeit verlieren.

| | |
|---|---|
| 22. L. E6 - B3† | A2 - B3† |

Dieser Doppelbauer wird, von meinem König unterstützt, dem Vordringen seiner Bauern Einhalt thun; oder seine Wegräumung wird ihm so viel Zeit ko-

sten, daß ich meinen Angriff fortsetzen kann.

| | | |
|---|---|---|
| 23. S. | D8 - E6 | Tr. G5 - G4 |
| 24. K. | G8 - G7 | S. C3 - E2 |
| 25. | A6 - A5 | S. E2 - F4 |
| 26. S. | E6 - D4 | H4 - H5 |
| 27. S. | D4 - B3†* | K. C1 - C2 |
| 28. S. | B3 - D4* | K. C2 - C1 |

Beym Zurückziehn eines Königs, dem Schach geboten ist, muß man sich hüten, ihn auf ein Feld zu setzen, wo er der Gefahr eines doppelten Schachs ausgesetzt ist.

Hätte ich also auch hier K. C2-D3 gezogen, so wurde er durch S. D4-F3, und hernach S. F3-E5*, einen Thurm erbeutet haben.

| | | |
|---|---|---|
| 29. S. | D4 - F3 | T. G1 - G2 |
| 30. S. | F3 - E5 | Tr. G4 - G3 |

Ich gewinne das Spiel.

---

## I. Veränderung.

| | Schwarz. | Weiß. |
|---|---|---|
| 2. | E5 - E4 | C2 - C4 |
| 3. | F7 - F5 | L. C1 - F4 |

Um diesen Läufer nicht außer Thätigkeit zu setzen, wenn ich den Bauer E2 vorrücke.

| | | |
|---|---|---|
| 4. Sr. | G8 - F6 | E2 - E3 |
| 5. | D7 - D5 | S. B1 - C3 |

In solchen Fällen ist es besser, daß ich meine Steine in Bewegung setze, als daß ich den angebotenen Bauer D5 nehme.

| | | |
|---|---|---|
| 6. S. | [B8 - C6] | |

Oder Lr. F8 - D6. Siehe II. Veränderung.

| | | |
|---|---|---|
| | | D. D1 - B3 |
| 7. S. | C6 - A5 | D. B3 - A4* |
| 8. | C7 - C6 | C4 - D5† |
| 9. | B7 - B5 | D. A4 - C2 |
| 10. Sr. | F6 - D5† | S. C3 - D5† |
| 11. D. | D8 - D5† | Sr. G1 - E2 |
| 12. Lr. | F8 - B4* | Sr. E2 - C3 |
| 13. K. | rochirt | A2 - A3 |
| 14. Lr. | B4 - C3†* | D. C2 - C3† |
| 15. S. | A5 - B3 | T. A1 - D1 |
| 16. | A7 - A5 | Lr. F1 - E2 |
| 17. L. | C8 - E6 | K. rochirt |
| 18. | A5 - A4 | L. F4 - E5 |
| 19. D. | D5 - D7 | D. C3 - B4 |
| 20. D. | D7 - F7 | D. B4 - D6 |
| 21. Tr. | F8 - C8 | G2 - G4 |
| 22. D. | F7 - G6 | K. G1 - H1 |
| 23. | F5 - G4† | Tr. F1 - G1 |
| 24. | H7 - H5 | H2 - H3 |
| 25. D. | G6 - H6 | Tr. G1 - G2 |
| 26. S. | B3 - A5 | H3 - G4† |
| 27. | H5 - G4†* | Tr. G2 - H2 |
| 28. D. | H6 - G6 | T. D1 - G1 |
| 29. S. | A5 - B7 | D. D6 - E7 |
| 30. S. | B7 - D8 | Lr. E2 - G4† |
| 31. L. | E6 - G4† | T. G1 - G4† |
| 32. D. | G6 - G4† | D. E7 - E8‡ |

---

II. Veränderung. (I.)

| | Schwarz. | Weiß. |
|---|---|---|
| 6. | Lr. F8 - D6 | L. F4 - D6† |
| 7. | D. D8 - D6† | C4 - C5 |
| 8. | D. D6 - E7 | Sr. G1 - H3 |
| 9. | C7 - C6 | Sr. H3 - F4 |
| 10. | Sr. F6 - G4 | D. D1 - D2 |
| 11. | K. rochirt | K. rochirt |

## Dreyzehnter Fall.

Der S. gibt gegen den Bauer F2 und Zwey Züge den Springer B8 vor.

## 66. Spiel.

| | Schwarz. | Weiß. |
|---|---|---|
| 1. | E7 - E5<br>D7 - D5 | E2 - E3 |
| 2. | Lr. F8 - D6 | D2 - D3 |
| 3. | F7 - F5 | D. D1 - E2 |

Um sie seiner Königin entgegenzusetzen, wenn er in der Folge damit Schach bieten sollte.

| | | |
|---|---|---|
| 4. | Sr. G8 - F6 | Sr. G1 - H3 |
| 5. | C7 - C5 | L. C1 - D2 |
| 6. | L. C8 - E6 | S. B1 - C3 |
| 7. | A7 - A6 | D3 - D4 |

Um ihn zum Vorrücken seines Bauers E5 zu bewegen, und dadurch die Freyheit zu erhalten, den Zug Sr. H3 - F4 zu thun.

| | | |
|---|---|---|
| 8. | E5 - E4 | D4 - C5† |
| 9. | Lr. D6 - C5† | K. rochirt |

Wenn man Bauer und Züge vorgibt, so muß man möglichst dahin sehen, nach C hin zu rochiren, um den König vor dem Angriff zu sichern, welchen der Gegner gegen denjenigen Flügel zu richten sucht, wo der vorgegebene Bauer fehlt.

| | | |
|---|---|---|
| 10. | K. rochirt | Sr. H3 - F4 |
| 11. | L. E6 - F7 | H2 - H3 |
| 12. | B7 - B5 | G2 - G4 |
| 13. | D. D8 - D7 | G4 - G5 |
| 14. | Sr. F6 - E8 | H3 - H4 |
| 15. | B5 - B4 | S. C3 - B1 |
| 16. | A6 - A5 | H4 - H5 |
| 17. | Sr. E8 - D6 | G5 - G6 |
| 18. | H7 - G6† | H5 - G6† |
| 19. | L. F7 - E8 | Tr. H1 - H8* |
| 20. | K. G8 - H8† | D. E2 - H2* |

Ich muß gewinnen.

# 67. Spiel.

| | Schwarz. | Weiß. |
|---|---|---|
| 1. | E7 - E5<br>F7 - F5 | E2 - E3 |
| 2. | H7 - H5 | D2 - D4 |
| 3. | E5 - E4 | C2 - C4 |
| 4. | Sr. G8 - F6 | S. B1 - C3 |
| 5. | C7 - C6 | L. C1 - D2 |
| 6. | A7 - A5 | |

Um dadurch sich zum Angriff dieses Flügels vorzubereiten, wohin ich rochiren will.

| | | |
|---|---|---|
| | | D. D1 - C2 |
| 7. | G7 - G5 | K. rochirt |
| 8. | K. E8 - F7 | |

Denn er darf nicht rochiren. Vortheilhafter ist es, seinen König unter dem Schutze seiner Bauern auf das Feld G6 zu setzen, um nachher seinen Angriff gegen den Flügel zu richten, wo ich rochirt habe.

| | | |
|---|---|---|
| | | H2 - H4 |

Um meinen Steinen Luft zu machen.

| | | |
|---|---|---|
| 9. | G5 - G4 | Sr. G1 - E2 |
| 10. | Lr. F8 - D6 | G2 - G3 |
| 11. | Tr. H8 - G8 | Sr. E2 - F4 |
| 12. | Lr. D6 - F4† | |

Um seinen König auf G6 bringen zu können.

| | | |
|---|---|---|
| | | G3 - F4† |
| 13. | K. F7 - G6 | A2 - A4 |

Um dem Eindringen seiner Bauern Einhalt zu thun.

| | | |
|---|---|---|
| 14. | D7 - D6 | D4 - D5 |
| 15. | L. C8 - D7 | K. C1 - B1 |

Denn ich muß mich hüten, König und Königin auf derselben Linie, wie hier auf C, stehen zu lassen, wenn der Gegner durch Wegnehmung des Bauers D5 von dieser Seite einbricht.

| | | |
|---|---|---|
| 16. | D. D8 - B6 | L. D2 - C1 |

Um meinem Thurm freyes Spiel zu geben.

| | | |
|---|---|---|
| 17. | C6 - D5† | S. C3 - D5† |
| 18. | Sr. F6 - D5† | T. D1 - D5† |
| 19. | D. B6 - B4 | L. C1 - D2 |
| 20. | D. B4 - A4† | D. C2 - A4† |
| 21. | L. D7 - A4† | T. D5 - D6†* |

Ich muß gewinnen.

## Vierzehnter Fall. (C.)

Der S. gibt gegen den Bauer F2 und Zwey Züge den Springer G8 vor.

# 68. Spiel.

| | Schwarz. | Weiß. |
|---|---|---|
| 1. | E7-E5 / D7-D5 | E2-E3 |
| 2. | Lr. F8-D6 | D2-D3 |
| 3. | F7-F5 | D. D1-E2 |
| 4. | C7-C5 | S. B1-C3 |
| 5. | L. C8-E6 | L. C1-D2 |
| 6. | K. rochirt | K. rochirt |
| 7. | A7-A6 | Tr. G1-H3 |
| 8. | B7-B5 | B2-B3 |
| 9. | D. D8-B6 | Tr. H3-G5 |
| 10. | Lr. D6-C7 | Tr. G5-E6† |
| 11. | D. B6-E6† | [G2-G3] |

Dieser unrechte Zug macht, daß ich ohne Rettung verliere. Der einziggute Zug für mich ist E3-E4. Siehe Veränderung.

12. D5-D4

Wenn er beym vorigen Zuge E5-E4 gezogen hätte, so hätte ich nun S. C3-D5† ziehn müssen. Jetzt aber muß ich meinen Springer zurückziehn, weil ich die Vorrückung meines Bauers zur Unterstützung desselben versäumt habe, und werde dadurch dem S. Zeit lassen, seinen Angriff einzurichten und das Spiel zu gewinnen.

| | | |
|---|---|---|
| | | S. C3-B1 |
| 13. | A6-A5 | Lr. F1-G2 |
| 14. | T. A8-A7 | H2-H3 |
| 15. | A5-A4 | G3-G4 |
| 16. | A4-B3† | A2-B3† |
| 17. | S. B8-C6 | G4-G5 |
| 18. | T. A7-A2 | H3-H4 |
| 19. | Lr. C7-A5 | H4-H5 |
| 20. | Lr. A5-D2†* | T. D1-D2† |
| 21. | S. C6-B4 | Tr. H1-F1 |
| 22. | T. A2-A1 | Lr. G2-H3 |
| 23. | D. E6-A6 | C2-C4 |
| 24. | B5-C4† | T. D2-C2 |

Ich mag nun ziehn, was ich will. Denn ich habe das Spiel ohne Rettung verloren.

(Anm. Dies ist nicht vollkommen wahr. Denn ich werde mich länger halten, wenn ich anstatt des obigen Zuges lieber D3-C4† ziehe. Denn

| | | |
|---|---|---|
| 24. | - - | D3-C4† |
| 25. | D. A6-A3* | T. D2-B2 |
| 26. | T. A1-B1†* | K. C1-B1† |
| 27. | D4-D3 | D. E2-F2 |
| 28. | Tr. F8-A8 | K. B1-C1 |

29. D. A3 - A1* T. B2 - B1
30. S. B4 - A2* K. C1 - D2
31. D. A1 - C3* K. D2 - D1

und ich kann nun vielleicht durch das Uebergewicht eines Thurms noch gar gewinnen.)

25. D. A6 - A3* K. C1 - D1
26. T. A1 - B1†* T. C2 - C1
27. D. A3 - C1†‡.

---

## Veränderung.

| | Schwarz. | Weiß. |
|---|---|---|
| 11. | - - | E3 - E4 |
| 12. | D5 - D4 | S. C3 - D5 |
| 13. | Lr. C7 - D6 | C2 - C4 |

Damit er diesen Bauer gelegentlich schlagen soll, wodurch meine Steine Freyheit bekommen. Dieses Kunstgriffes bedient man sich mit gutem Erfolge, wenn der Gegner, so wie hier, mit weitvorgerükten Bauern ins Spiel eindringt. Nimmt der Gegner nun diesen Bauer, so werden seine Bauern getrennt; nimmt er ihn nicht, so hindert derselbe sein weiteres Vordringen.

| | | |
|---|---|---|
| 14. | S. B8 - C6 | G2 - G3 |
| 15. | T. A8 - B8 | Lr. F1 - G2 |
| 16. | T. B8 - B7 | Tr. H1 - F1 |
| 17. | G7 - G6 | L. D2 - H6 |
| 18. | Tr. F8 - F7 | E4 - F5† |
| 19. | G6 - F5† | D. E2 - H5 |
| 20. | A6 - A5 | Lr. G2 - H3 |
| 21. | D. E6 - G6 | D. H5 - G5 |

Denn es wäre nicht gut, die angebotene Verwechselung der Königinnen anzunehmen, weil er dadurch den Bauer H7 zur Unterstützung seines Bauers F5 heranbringen würde.

| | | |
|---|---|---|
| 22. | S. C6 - E7 | Lr. H3 - G2 |
| 23. | T. B7 - B8 | H2 - H4 |
| 24. | K. G8 - H8 | H4 - H5 |
| 25. | D. G6 - E6 | S. D5 - E7† |
| 26. | Lr. D6 - E7† | D. G5 - D2 |
| 27. | D. E6 - D6 | Lr. G2 - D5 |
| 28. | Tr. F7 - F6 | L. H6 - G5 |
| 29. | Tr. F6 - F8 | Tr. F1 - F2 |
| 30. | B5 - C4† | D3 - C4† |
| 31. | Lr. E7 - G5† | D. D2 - G5† |
| 32. | E5 - E4 | Tr. F2 - F5† |
| 33. | Tr. F8 - F5† | D. G5 - F5† |
| 34. | E4 - E3 | Lr. D5 - E4 |
| 35. | D. D6 - E7 | Lr. E4 - D3 |
| 36. | T. B8 - F8 | D. F5 - E4 |
| 37. | D. E7 - G7 | G3 - G4 |
| 38. | H7 - H6 | D. E4 - G6 |

Um ihn entweder zu zwingen, die Königinnen zu verwechseln; oder zuzugeben, daß ich die meinige in seinem Spiele festen Fuß fassen lasse, wodurch ich unfehlbar gewinnen muß.

| | | |
|---|---|---|
| 39. | D. G7 - G6† | Lr. D3 - G6† |
| 40. | T. F8 - F2 | A2 - A4 |
| 41. | T. F2 - G2 | Lr. G6 - F5 |
| 42. | K. H8 - G7 | T. D1 - F1 |
| 43. | T. G2 - A2 | T. F1 - F4 |
| 44. | T. A2 - G2 | T. F4 - E4 |
| 45. | T. G2 - E2 | T. E4 - E5 |

| | | |
|---|---|---|
| 46. K. G7 - F6 | T. E5 - C5† | 50. K. G5 - F4 C4 - C5 |
| 47. T. E2 - E1* | K. C1 - B2 | 51. K. F4 - F3 C5 C6 |
| 48. E3 - E2 | T. C5 - C6* | Ich gewinne das Spiel. |
| 49. K. F6 - G5 | T. C6 - E6 | |

## Funfzehnter Fall. (T.)

Der S. gibt gegen Zwey Züge und den Bauer F2 den Thurm A8 vor.

## 69. Spiel.

| Schwarz. | Weiß. |
|---|---|
| 1. E7 - E5 / D7 - D5 | D2 - D4 |
| 2. E5 - E4 | L. C1 - F4 |
| 3. G7 - G5 | L. F4 - G3 |
| 4. Lr. F8 - D6 | L. G3 - D6† |
| 5. D. D8 - D6† | D. D1 - D2 |
| 6. H7 - H6 | E2 - E3 |
| 7. F7 - F5 | G2 - G3 |

Dies ist ein wichtiger Zug, um dem Vordringen seiner Bauern zu steuren.

| | |
|---|---|
| 8. H6 - H5 | C2 - C4 |
| 9. C7 - C6 | S. B1 - C3 |
| 10. Sr. G8 - F6 | C4 - D5† |

Um meinem Läufer F1 Platz zu machen.

| | |
|---|---|
| 11. C6 - D5† | Lr. F1 - B5* |
| 12. K. E8 - F7 | Sr. G1 - E2 |
| 13. A7 - A6 | Lr. B5 - A4 |
| 14. B7 - B5 | Lr. A4 - B3 |
| 15. S. B8 - C6 | H2 - H4 |

Dieser Zug ist sehr entscheidend, theils um seine Bauern zu trennen; theils um Sr. E2 F4 zu ziehn, wovon der Sieg abhängt, wenn der Gegner G5 - G4 ziehn sollte.

| | |
|---|---|
| 16. G5 - G4 | Sr. E2 - F4 |
| 17. S. C6 - E7 | K. E1 - F2 |

Durch das Rochiren würde ich nur Zeit verlieren. Denn seine Bauern schützen meinen König gegen jeden Angriff.

| | |
|---|---|
| 18. L. C8 - D7 | Tr. H1 - C1 |
| 19. A6 - A5 | A2 - A4 |
| 20. B5 - B4 | S. C3 - B5 |
| 21. D. D6 - B6 | Tr. C1 - C5 |
| 22. L. D7 - E6 | T. A1 - C1 |
| 23. Tr. H8 - D8 | S. B5 - C7 |

Ich muß gewinnen.

## Sechszehnter Fall. (C.)

Der W. gibt den Bauer F2 und einen Zug vor.

---

# 70. Spiel.

| | Schwarz. | Weiß. |
|---|---|---|
| 1. | E7 - E5 | S. B1 - C3 |
| 2. | D7 - D5 | D2 - D4 |
| 3. | E5 - E4 | L. C1 - F4 |
| 4. | L.[C8 - E6] | |

Oder um von der Seite vorzubringen, von welcher ich vorgegeben habe, die also meine schwächere ist, G7 - G5. Siehe II. Veränderung.

| | | |
|---|---|---|
| | | E2 - E3 |
| 5. | Lr. F8 - D6 | Sr. G1 - E2 |
| 6. | C7 - C6 | D. D1 - D2 |
| 7. | A7 - A5 | |

Er zieht diesen Bauer, weil er merkt, daß ich auf diesem Flügel rochiren will.

| | | |
|---|---|---|
| | | L. F4 - D6† |

Da das Rochiren nach C1 mir bedenklich geworden ist, so schlage ich lieber Stein um Stein, um nach G1 rochiren zu können.

| | | |
|---|---|---|
| 8. | D. D8 - D6† | Sr. E2 - F4 |
| 9. | F7 - F5 | Lr. F1 - E2 |
| 10. | Sr. G8 - F6 | K. roch - G1 |
| 11. | K. rochirt | S. C3 - A4 |
| 12. | S. B8 - D7 | K. G1 - H1 |
| 13. | B7 - B5 | S. A4 - C3 |
| 14. | G7 - G5 | Sr. [F4 - E6†] |

Oder Sr. F4 - H5. Siehe I. Veränderung.

| | | |
|---|---|---|
| 15. | D. D6 - E6† | Tr. F1 - G1 |
| 16. | H7 - H5 | S. C3 - D1 |
| 17. | Sr. F6 - G4 | H2 - H3 |
| 18. | Sr. G4 - F6 | |

Dies ist kein verlorner Zug. Seine Absicht, den Bauer, welcher meinen König bedeckt, zum Vorrücken zu nöthigen, ist erreicht.

| | | |
|---|---|---|
| | | S. D1 - F2 |
| 19. | H5 - H4 | G2 - G3 |
| 20. | K. G8 - F7 | K. H1 - H2 |
| 21. | Tr. F8 - H8 | G3 - H4† |
| 22. | G5 - G4 | |

Nicht so gut zöge er G5 - H4†. Denn dieser Bauer würde meinen König beschützen, und seinem eigenen Thurme den Weg zum Angriff versperren.

| | | |
|---|---|---|
| | | H3 - G4† |
| 23. | Tr. H8 - H4†* | K. H2 - G3 |
| 24. | T. A8 - H8 | Tr. G1 - H1 |
| 25. | D. E6 - D6* | K. G3 - G2 |
| 26. | Tr H4 - H2* | Tr. H1 - H2† |
| 27. | T. H8 - H2†* | |

Dieser Zug ist besser, als wenn

er mit D. D6 - H2†* geschlagen hätte. Denn alsdann hätte ihm sein Thurm zum Gewinn des Spiels nichts helfen können. Jetzt hat er aber denselben in mein Spiel gebracht.

| | | K. G2 - F1 |
|---|---|---|
| 28. D. | D6 - G3 | Lr. E2 - D1 |
| 29. D. | G3 - G2* | K. F1 - E1 |
| 30. D. | G2 - G1* | |

Der S. wird gewinnen.

---

## I. Veränderung.

| | Schwarz. | Weiß. |
|---|---|---|
| 14. | - - | Sr. F4 - H5 |
| 15. | Sr. F6 - H5† | Lr. E2 - H5† |
| 16. | G5 - G4 | D. D2 - F2 |
| 17. D. | D6 - E7 | H2 - H3 |
| 18. D. | E7 - G5 | |

Der S. gewinnt.

---

## II. Veränderung.

| | Schwarz. | Weiß. |
|---|---|---|
| 4. | G7 - G5 | L. F4 - E5 |
| 5. | F7 - F6 | L. E5 - G3 |
| 6. | Lr. F8 - D6 | L. G3 - D6† |
| 7. D. | D8 - D6† | E2 - E3 |
| 8. | H7 - H5 | Sr. G1 - E2 |
| 9. | C7 - C6 | H2 - H4 |

Um in seine Bauern einzubrechen; oder auch, wenn er etwa G5 - G4 ziehn sollte, für den Zug Sr. E2 - F4 Freyheit zu behalten.

10. G5 - G4

Durch diesen Zug verliert er seinen ganzen Vortheil. Denn theils wird es ihm nun ganz unmöglich, auf dieser Seite meinen König anzugreifen, da dieser von des Gegners eigenen Bauern gedeckt steht, ungeachtet diese Seite meine schwächere ist; — theils erhält nun mein Springer zu dem Zuge Sr. E2-F4 Freyheit. — Er hätte also lieber L. C8 - G4 ziehn sollen. Denn wer einen König angreift, muß entweder den Bauer, welcher ihn bedeckt, gleich wegnehmen; oder es in der Folge thun, wenn erst die übrigen Steine zum Angriff geordnet sind. Läßt er aber den Bauer, der durchs Schlagen eine Oeffnung gegen den feindlichen König hätte machen können, blos vorwärts gehen, so muß, wie in dem gegenwärtigen Falle, sein Angriff scheitern.

| | | Sr. E2 - F4 |
|---|---|---|
| 11. | F6 - F5 | G2 - G3 |
| 12. Sr. | G8 - F6 | K. E1 - F2 |

Weil der König von den, mitten unter meinen Bauern stehenden, feindlichen selbst bedeckt wird.

| | | |
|---|---|---|
| 13. L. | C8 - E6 | S. C3 - E2 |

Um die Bauern meines linken Flügels vorrücken zu lassen.

14. S. B8 - D7 D. D1 - D2
15. S. D7 - B6 B2 - B3
16. K roch - C8

Er könnte auch K. E8 - F7 ziehn, aber er würde dabey nichts gewinnen, ob er gleich einen Bauer mehr hat. Das Spiel mußte in der gegenwärtigen Lage eigentlich unentschieden bleiben, welches fast gemeiniglich zu geschehen pflegt, wenn die vorwärtsgedrungenen und in einander geschobenen Bauern den Angriff der Könige von beyden Seiten unmöglich machen.

A2 - A4
17. K. C8 - B8 A4 - A5
18. S. B6 - D7 B3 - B4
19. T. D8 - C8 S. E2 - C3

Um ihn in der Folge auf das Feld C5 zu bringen.

20. L. E6 - F7

Wenn ein Läufer von einem Springer angegriffen wird, und man findet es nicht rathsam, Stein um Stein nehmen zu lassen, so darf der Läufer nur einen Schritt vor-, oder rückwärts thun, um dem Springer das fernere Vordringen zu verwehren.

S. C3 - A4
21. K. B8 - A8 S. A4 - C5
22. S. D7 - C5†

Denn ein so weit vorgedrungener Springer muß aus dem Wege geräumt werden.

B4 - C5†
23. D. D6 - C7 Lr. F1 - E2
24. A7 - A6 Tr. H1 - B1
25. T. C8 - B8 Tr. B1 - B6
26. K. A8 - A7 T. A1 - B1
27. Tr. H8 - E8 D. D2 - D1
28. Sr. F6 - D7 D. D1 - F1
29. D. C7 - C8 T. B1 - B2
30. Sr. D7 - B6†

Durch diesen Zug verliert er nothwendig.

Er hätte Tr. E8 - E7 ziehn sollen, und dann wäre die Folge gewesen:

30. - - Lr. E2 - A6†
31. Sr. D7 - F6 D. F1 - B1
31. D. C8 - C7, womit das Spiel unentschieden geworden wäre.

A5 - B6†*
31. K. A7 - A8 T. B2 - A2
32. D. C8 - D7 Lr. E2 - A6†
33. T. B8 - D8 Lr. A6 - E2*
34. K. A8 - B8 T. A2 - A8*

Um durch dieses Aufopfern meines Thurms seinen König auf eine Linie zu bringen, wo er dem Matwerden nicht mehr ausweichen kann.

35. K. B8 - A8† D. F1 - A1*
36. K. A8 - B8 D. A1 - A7*
37. K. B8 - C8 D. A7 - A8‡

# 71. Spiel.

| | Schwarz. | Weiß. |
|---|---|---|
| 1. | E7 - E5 | S. B1 - C3 |
| 2. | D7 - D5 | E2 - E4 |
| 3. | [D5 - D4] | |

Oder D5 - E4†. Siehe V. Veränderung.

S. C3 - E2

4 Sr.[G8 - F6]

Besser hätte er L. C8 - G4 gezogen, um sich Einen Springer vom Halse zu schaffen, deren Vereinigung ihn besiegen wird, siehe VI; — oder D. D8 - H4*, siehe IV. Veränderung.

S. E2 - G3

Diese Art des Angriffs durch die auf Eine Seite gebrachten Springer wird, des vorgegebenen Bauers und Zuges ungeachtet, gelingen, wenn der Gegner nicht die regelmäßigste Vertheidigung entgegensetzt.

| | | |
|---|---|---|
| 5. | L. C8 - G4 | Lr.[F1 - E2] |

Oder Sr. G1 - F3. Siehe II. Veränderung.

| | | |
|---|---|---|
| 6. | L. G4 - E2† | D. D1 - E2† |
| 7. | C7 - C5 | Sr. G1 - F3 |
| 8. | Lr. F8 - D6 | D2 - D3 |
| 9. | S. B8 - C6 | K.[rochirt] |

Oder L. C1 - D2, um nach C1 zu rochiren. Siehe III. Veränderung.

| | | |
|---|---|---|
| 10. | K. rochirt | C2 - C3 |
| 11. | [B7 - B5] | |

Nicht so gut wäre H7 - H6 gewesen. Denn, wenn gleich im Allgemeinen das Vorrücken der Thurmbauern rathsam ist, um die Officiers des Gegners vom Vordringen abzuhalten, oder zurückzutreiben: so gibt es davon doch Ausnahmen, wovon dieses eine ist. Siehe I. Veränderung.

L. C1 - G5

| | | |
|---|---|---|
| 12. | H7 - H6 | L. G5 - F6† |
| 13. | D. D8 - F6† | |

Zieht er dafür G7 - F6†, so werde ich S. G3 - F5 ziehn, und wenn er alsdann K. G8 - H7 gezogen hat, mit D. E2 - D2 gewinnen.

| | | |
|---|---|---|
| | | Sr. F3 - D4† |
| 14. | S. C6 - D4† | C3 - D4† |
| 15. | D. F6 - E6 | D4 - D5 |
| 16. | D. E6 - D7 | S. G3 - F5 |
| 17. | K. G8 - H7 | D. E2 - H5 |
| 18. | F7 - F6 | Tr. F1 - F3 |
| 19. | Tr. F8 - G8 | Tr. F3 - G3 |
| 20. | T. A8 - F8 | D. H5 - G6* |
| 21. | K. H7 - H8 | Tr. G3 - H3 |

Ich werde gewinnen.

## I. Veränderung.

| | Schwarz. | Weiß. |
|---|---|---|
| 11. | H7 - H6 | Sr. F3 - H4 |
| 12. | B7 - B5 | D. E2 - F3 |
| 13. | Lr. D6 - E7 | Sr. H4 - F5 |
| 14. | Sr. F6 - H7 | D. F3 - G4 |
| 15. | Lr. E7 - G5 | H2 - H4 |
| 16. | Lr. G5 - F6 | L. C1 - H6† |

Ich muß gewinnen.

---

## II. Veränderung.

| | Schwarz. | Weiß. |
|---|---|---|
| 5. | - - | Sr. G1 - F3 |
| 6. | L. G4 - F3† | D. D1 - F3† |
| 7. | Lr. F8 - D6 | Lr. F1 - C4 |
| 8. | K. rochirt | K. rochirt |
| 9. | S. B8 - D7 | D2 - D3 |
| 10. | C7 - C6 | L. C1 - G5 |
| 11. | H7 - H6 | S. G3 - F5 |

Dieser gute Zug entscheidet für mich den Sieg.

| | | |
|---|---|---|
| 12. | Lr. D6 - C7 | L. G5 - H4 |
| 13. | K. G8 - H7 | |

Um den Bauer H6 zu unterstützen, und bey Gelegenheit den Bauer F7 ziehn zu können.

G2 - G4

| | | |
|---|---|---|
| 14. | G7 - G5 | L. H4 - G5† |
| 15. | H6 - G5† | D. F3 - H3* |
| 16. | K. H7 - G8 | D. H3 - H6 |
| 17. | Sr. F6 - E8 | |

Um dem drohenden Mat auszuweichen. Er kann ihm aber nicht entgehen, weil er im Anfang einen einzigen unrichtigen Zug gethan hat.

Tr. F1 - F3

| | | |
|---|---|---|
| 18. | S. D7 - F6 | D. H6 - G6* |

(Anm. Dieser Zug ist falsch. Denn sein Bauer F7 würde meine Königin schlagen. Indessen könnte das Spiel so fortgesetzt werden:

| | Schwarz. | Weiß. |
|---|---|---|
| 18. | - - | D. H6 - G5†* |
| 19. | K. G8 - H8 | Tr. F3 - H3* |
| 20. | S. F6 - H7 | D. G5 - H6 |
| 21. | D. D8 - F6 | D. H6 - F8†‡ |
| | | oder D. H6 - H7†‡ |

Wenn er im 21. Zuge S. E8-F6 zieht, so ziehe ich auch D. H6-G7‡).

| | | |
|---|---|---|
| 19. | K. G8 - G8 | Tr. F3 - H3* |
| 20. | S. F6 - H7 | D. G6 - H7‡ |

---

## III. Veränderung.

| | Schwarz. | Weiß. |
|---|---|---|
| 9. | - - | L. C1 - D2 |
| 10. | K. rochirt | K. roch - C1 |
| 11. | B7 - B5 | S. G3 - F5 |
| 12. | A7 - A5 | G2 - G4 |
| 13. | Sr. F6 - E8 | |

Zöge er Sr. F6 - G4†, so würde ich durch Tr. H1 - G1 das Spiel gewinnen. Durch sein Zurückziehn des Springers verliert er so viel an Zeit, als ich daran zur Fortsetzung meines Angriffs gewinne.

H2 - H4

| | | |
|---|---|---|
| 14. | A5 - A4 | G4 - G5 |
| 15. | B5 - B4 | H4 - H5 |
| 16. | B4 - B3 | C2 - B3† |
| 17. | A4 - B3† | A2 - A3 |

Wenn feindliche Bauern, so wie hier, gegen den König eindringen, so muß man sich hüten, keinen der beyden Bauern des Springers, oder des Thurms, zu ziehn, wenn er nicht von einem feindlichen Bauer angegriffen wird. Ein solcher Bauer des Gegners deckt alsdann meinen König; steht der Richtung seiner eigenen Steine im Wege und verschafft mir die nöthige Zeit, um meinen Angriff zu verfolgen, oder den des Gegners abzuwehren.

| | | |
|---|---|---|
| 18. | T. A8 - A4 | G5 - G6 |
| 19. | H7 - H6 | G6 - F7†* |
| 20. | Tr. F8 - F7† | D. E2 - G2 |
| 21. | K. G8 - F8 | Tr. H1 - G1 |
| 22. | Tr. F7 - A7 | |

Oder S. C6 - E7. Aber er wird doch verlieren.

| | | |
|---|---|---|
| | L. | D2 - H6† |
| 23. | D. D8 - F6 | Sr. F3 - H4 |
| 24. | C5 - C4 | T. D1 - F1 |
| 25. | Tr. A7 - F7 | L. H6 - G7†* |

Ich werde gewinnen.

---

## IV. Veränderung.

| | Schwarz. | Weiß. |
|---|---|---|
| 4. | D. D8 - H4* | S. E2 - G3 |
| 5. | S. B8 - C6 | |

Zöge er dafür Sr. G8 - F6, so würde ich Sr. G1 - F3 ziehn, und wenn er D. H4 - G4 gezogen, mit Sr. F3 - E5† einen Bauer gewinnen.

| | | Sr. G1 - F3 |
|---|---|---|
| 6. | D. H4 - E7 | Lr. F1 - C4 |
| 7. | L. C8 - G4 | K. rochirt |
| 8. | K. rochirt | H2 - H3 |
| 9. | L. G4 - F3† | D. D1 - F3† |
| 10. | F7 - F6 | S. G3 - F5 |
| 11. | D. E7 - D7 | D2 - D3 |
| 12. | G7 - G6 | S. F5 - G3 |
| 13. | Lr. F8 - E7 | C2 - C3 |
| 14. | H7 - H5 | Lr. C4 - D5 |
| 15. | H5 - H4 | S. G3 - E2 |
| 16. | Sr. G8 - H6 | L. C1 - H6† |
| 17. | Tr. H8 - H6† | T. A1 - C1 |
| 18. | D4 - C3† | B2 - C3† |
| 19. | T. D8 - F8 | D3 - D4 |
| 20. | F6 - F5 | D. F3 - E3 |
| 21. | F5 - F4 | D. E3 - F3 |
| 22. | Lr. E7 - F6 | Tr. F1 - D1 |
| 23. | Lr. F6 - G7 | Lr. D5 - C6† |
| 24. | D. D7 - C6† | D4 - D5 |
| 25. | D. C6 - B6* | K. G1 - H2 |
| 26. | G6 - G5 | C3 - C4 |
| 27. | D. B6 - G6 | C4 - C5 |
| 28. | Tr. H6 - H8 | C5 - C6 |
| 29. | B7 - B6 | D. F3 - A3 |
| 30. | A7 - A5 | D. A3 - D3 |
| 31. | K. C8 - D8 | D. D3 - F3 |

Meine Königin geht auf dieses Feld zurück, um das Eindringen seiner Bauern auf meinen König zu verhindern.

| | | |
|---|---|---|
| 32. | Tr. H8 - G8 | D. F3 - G4 |
| 33. | T. F8 - F7 | S. E2 - C3 |

| | | |
|---|---|---|
| 34. Lr. G7 - F8 | | |
| Um meinen Zug D5 - D6 zu verhindern, wenn ich diesen Bauer vorher mit S. C3 - B5 unterstützt habe. | | |
| | S. C3 - B5 | |
| 35. Lr. F8 - D6 | S. B5 - A7 | |
| 36. K. D8 - E7 | | |
| Seine Absicht ist, seinen König auf H6 zu führen, um von da aus die Königinnen zu wechseln, oder doch die meinige zu entfernen, die dem Vordringen seiner Bauern im Wege steht. | | |
| | Tr. D1 - E1 | |
| 37. Tr. G8 - F8 | Tr. E1 - F1 | |
| 38. K. E7 - F6 | | |
| Zöge er dafür D. G6 - E4†, so würde ich D. G4 - E6* ziehn und das Spiel bliebe unentschieden. | | |
| | Sr. A7 - B5 | |
| 39. Lr. D6 - C5 | T. C1 - E1 | |
| 40. K. F6 - G7 | T. E1 - E2 | |
| Wenn ich, statt dessen Sr. B5 - C3 zöge, so würde er durch Lr. C5 - B4 den Gang meines Springers behindern. | | |
| 41. K. G7 - H6 | D. G4 - F3 | |
| 42. D. G6 - H5 | D. F3 - H5†* | |
| 43. K. H6 - H5† | Sr. B5 - C3 | |
| 44. F4 - F3 | G2 - F3† | |
| 45. T. F7 - F3† | Tr. F1 - F3† | |
| 46. Tr. F8 - F3† | Sr. C3 - D1 | |
| 47. Tr. F3 - F1 | T. E2 - D2 | |
| 48. G5 - G4 | H3 - G4†* | |
| 49. K. H5 - G4† | Sr. D1 - B2 | |
| 50. Tr. F1 - E1 | T. D2 - G2* | |
| 51. K. G4 - F3 | Sr. B2 - D3 | |
| 52. Tr. E1 - E4† | Sr. D3 - C5† | |
| 53. B6 - C5† | D5 - D6 | |
| 54. Tr. E4 - F4 | D6 - D7 | |
| 55. Tr. F4 - F8 | T. G2 - D2 | |
| 56. Tr. F8 - D8 | T. D2 - D5 | |
| 57. E5 - E4 | T. D5 - E5 | |
| 58. E4 - E3 | T. E5 - E8 | |
| 59. E3 - E2 | K. H2 - H3 | |
| 60. K. F3 - F2 | T. E8 - D8† | |
| 61. E2 - E1 D. | T. D8 - F8* | |
| 62. K. F2 - G1 | T. F8 - G8* | |
| 63. K. G1 - H1 | D7 - D8 D | |
| 64. D. E1 - E3* | K. H3 - H4† | |
| 65. D. E3 - H6* | K. H4 - G4 | |
| 66. D. H6 - E6* | K. G4 - F4 | |
| 67. D. E6 - F7* | K. F4 - E5 | |
| 68. D. F7 - H5* | D. D8 - G5 | |
| 69. D. H5 - E2* | K. E5 - F6 | |
| 70. D. E2 - F2* | D. G5 - E5 | |
| 71. D. F2 - D4* | D. F5 - E5 | |
| 72. D. D4 - F2* | K. F6 - E7 | |
| 73. D. F2 - H4* | D. E5 - G5 | |
| 74. D. H4 - E4* | K. E7 - D8 | |
| 75. D. E4 - D3* | K. D8 - C7† | |
| 76. D. D3 - H7* | Tr. G8 - G7 | |
| 77. D. H7 - H2* | D. G5 - G3 | |
| Ich muß gewinnen. | | |

---

## V. Veränderung.

| Schwarz. | Weiß. |
|---|---|
| 3. D5 - E4† | S. C3 - E4† |
| 4. F7 - F5 | S. E4 - F2 |
| 5. Lr. F8 - C5 | Sr. G1 - H3 |
| Wenn ich dafür Lr. F1 - C4 | |

zöge, so würde er dagegen mit Lr. C5 - F2†* schlagen, und, wenn ich dann diesen Läufer wiedernähme, durch das Schach mit seiner Königin einen Stein gewinnen.

| | | |
|---|---|---|
| 6. L. | C8 - E6 | C2 - C3 |
| 7. Sr. | G8 - F6 | Lr. F1 - B5* |
| 8. | C7 - C6 | Lr. B5 - A4 |
| 9. S. | B8 - D7 | D. D1 - E2 |
| 10. D. | D8 - E7 | |

Hätte er statt dessen rochirt, so hätte ich durch Sr. H3 - G5 ihn sehr in Verlegenheit setzen können.

K. rochirt

Hätte ich auch jetzt Sr. H3 - G5 gezogen, so könnte er nun ohne Gefahr L. E6 - G8 zurückziehn. Denn die dadurch verlorne Zeit ersetzte sich durch das Verjagen meines Springers mit H7 - H6 wieder.

11. K. roch. - C8

In dieser Stellung muß er die Bauern seines linken Flügels vorrücken lassen, und wird wegen des vorbekommenen Vortheils das Spiel gewinnen.

---

## VI. Veränderung.

| Schwarz. | | Weiß. |
|---|---|---|
| 4. L. | C8 - G4 | Sr. [G1 - F3] |

Oder D2 - D3. Siehe VII. Veränderung.

5. L. [G4 - F3†]

Oder D4 - D3. Siehe VIII. Veränderung.

G2 - F3†

| | | |
|---|---|---|
| 6. D. | D8 - H4* | S. E2 - G3 |
| 7. Sr. | G8 - F6 | Lr. [F1 - C4] |

Wenn ich statt dessen zuerst D. D1 - E2, u. alsdann D. E2 - B5*, zöge, so würde er S. B8 - D7 dagegen ziehn. Schlage ich alsdann mit D. B5 - B7†, so zieht er T. A8 - B8; zwingt meine Königin zum Rückzuge und verschafft sich Zeit zur Fortsetzung des Angriffs. Siehe auch IX. Veränderung.

| | | |
|---|---|---|
| 8. Sr. | F6 - H5 | K. E1 - F2 |
| 9. | D4 - D3 | C2 - D3† |
| 10. Lr. | F8 - C5* | K. F2 - G2 |
| 11. Sr. | H5 - F4* | K. G2 - F1 |
| 12. D. | H4 - H3* | K. F1 - E1 |
| 13. D. | H3 - G2 | Tr. H1 - F1 |
| 14. D. | G2 - H2† | S. G3 - F5 |
| 15. Sr. | F4 - G2* | K. E1 - E2 |
| 16. Sr. | G2 - E3* | Tr. F1 - F2 |
| 17. D. | H2 - F2†* | K. E2 - F2† |
| 18. Sr. | E3 - D1†* | |

Der S. gewinnt.

---

## VII. Veränderung. (VI.)

| | Schwarz. | Weiß. |
|---|---|---|
| 4. | - - | D2-D3 |
| 5. | D. D8-H4* | G2-G3 |
| 6. | D. H4-H5 | Lr. F1-G2 |
| 7. | F7-F5 | H2-H3 |
| 8. | L. G4-E2† | Sr G1-E2† |
| 9. | F5-F4 | G3-F4† |
| 10. | D. H5-H4* | K. E1-F1 |
| 11. | Lr. F8-D6 | F4-F5 |
| 12. | Sr. G8-F6 | D. D1-E1 |
| 13. | D. H4-H5 | Sr. E2-G3 |
| 14. | D. H5-F7 | L. C1-D2 |
| 15. | S. B8-C6 | C2-C3 |
| 16. | K. roch-C8 | C3-C4 |
| 17. | G7-G6 | A2-A3 |
| 18. | T. D8-G8 | B2-B4 |
| 19. | G6-F5† | Sr. G3-F5† |
| 20. | D. F7-G6 | Tr. H1-G1 |
| 21. | Sr. F6-H5 | B4-B5 |
| 22. | S. C6-E7 | Sr. F5-E7†* |
| 23. | Lr D6-E7† | K. F1-E2 |
| 24. | Lr. E7-G5 | L. D2-G5† |
| 25. | D. G6-G5† | D. E1-F2 |
| 26. | Sr. H5-F4* | K E2-F1 |
| 27. | T. G8-F8 | Lr. G2-F3 |
| 28. | D. G5-H6 | Tr. G1-G3 |
| 29. | Sr. F4-D3† | D. F2-C2 |
| 30. | D. H6-E3 | K. F1-G2 |
| 31. | T. F8-F3† | Tr G3-F3† |
| 32. | Tr. H8-G8* | K. G2-H2 |
| 33. | D E3-F3† | |

Der S. gewinnt.

---

## VIII. Veränderung. (VI.)

| | Schwarz. | Weiß. |
|---|---|---|
| 5. | D4-D3 | S. E2-G3 |
| 6. | D3-C2† | D. D1-C2† |
| 7. | L. G4-F3† | G2-F3† |
| 8. | A7-A6 | Lr. F1-C4 |
| 9. | S. B8-C6 | |

Denn es ist die höchste Zeit, daß er den Springer vorrückt, um damit das Feld D4 zu beziehn.

| | | |
|---|---|---|
| | | D2-D3 |
| 10. | S. C6-D4 | D. C2-G2 |
| 11. | Lr. F8-B4* | K E1-D1 |
| 12. | B7-B5 | L. C4-B3 |
| 13. | S. D4-B3† | A2-B3† |
| 14. | D. D8-D3†* | |

Der S. gewinnt.

---

## IX. Veränderung. (VI.)

| Schwarz. | Weiß. |
|---|---|
| 7. - - | D. D1 - E2 |
| 8. Sr. F6 - H5 | D. E2 - F2 |
| 9. Sr. H5 - G3† | D. F2 - G3† |
| 10. D. H4 - F6 | |

In dieser Lage hat er den Vortheil des Angriffs verloren, und es bleibt ihm nichts, als der Vortheil des vorgegebenen Bauers übrig, mit welchem er schwerlich gegen einen ihm an Stärke überlegenen Spieler, der ihm vorgeben kann, gewinnen wird.

# IV.

# Gemeine Spiele.

---

## Nach Gustavus Selenus,

## dem

## Pariser Club, Philidor und G. Greco.

---

IV.

# IV.

# Gemeine Spiele.

## A. Nach Gustavus Selenus.

### 72. Spiel.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1. E2 - E4 | E7 - E5 |
| 2. Lr. F1 - C4 | Lr. F8 - C5 |
| 3. D. D1 - E2 | D7 - D6 |
| 4. C2 - C3 | Sr. [G8 - F6] |

Oder er zieht S. B8 - C6, siehe I.; — oder C7 - C6, siehe VI. Veränderung.

| | |
|---|---|
| 5. F2 - F4 | Lr. C5 - G1† |
| 6. Tr. H1 - G1† | E5 - F4† |
| 7. D2 - D3 | |

Um meinem Läufer freyes Spiel auf seinen Bauer F4 zu geben.

| | |
|---|---|
| | G7 - G5 |

Um diesen Bauer zu beschützen.

| | |
|---|---|
| 8. G2 - G3 | F4 - G3† |
| 9. L. C1 - G5† | G3 - H2† |
| 10. D. E2 - H2† | Tr. [H8 - G8] |

Oder er zieht, um den Springer zu beschützen, S. B8 - D7. Siehe IV. Veränderung.

| | |
|---|---|
| 11. [E4 - E5] | |

Oder L. G5 - F6†. Siehe V. Veränderung.

| | |
|---|---|
| | D6 - E5† |
| 12. D. H2 - E5†* | K. E8 - F8 |

Wenn er statt dessen K. E8 - D7 zöge, so würde ich mit Lr. C4 - F7† den Thurm und Springer, und demnächst das Spiel, gewinnen,

oder mit der Königin bald mat setzen.

13. L. G5 - H6* Tr. G8 - G7
14. L. H6 - G7†* K. F8 - G8
15. L. G7 - F6†* K. G8 - F8
16. L. F6 - D8† F7 - F6

Um zu verhindern, daß ihn meine Königin aus H8 nicht mat setze.

17. D. E5 - F6†*

Schon in diesem Zuge konnte der Verfasser das Mat mit D. E5 - E7† geben.

K. F8 - E8

18. D. F6 - E7‡

---

## I. Veränderung.

| Weiß. | | Schwarz. |
|---|---|---|
| 4. | - - | S. B8 - C6 |
| 5. | F2 - F4 | Lr. [C5 - G1†] |

Oder E5 - F4†. Siehe II. Veränderung.

6. Tr. H1 - G1† E5 - F4†
7. D2 - D4

Um seinen Bauer F4 durch meinen Läufer C1 anzugreifen.

D. D8 - H4*

8. G2 - G3

Um theils meinen König zu bedecken, und den Bauer H2 zu beschützen; theils seine Königin und den Bauer anzugreifen.

F4 - G3†

9. Tr. G1 - G3† Sr. G8 - F6
10. L. C1 - G5 D. H4 - H5

In der Absicht, die Königinnen zu verwechseln.

11. D. E2 - G2

Um dies zu verhüten, und zugleich meine beyden Bauern zu beschützen.

Sr. F6 - G4

12. L. G5 - D2 D. H5 - H2†

Zöge er statt dessen Sr. G4 - H2†, so würde ich mit Lr. C4 - E2 entweder den Springer, oder die Königin, gewinnen.

13. Tr. G3 - G4†

Ich habe diesen Springer zum Vortheil.

---

## II. Veränderung (I.)

| Weiß. | | Schwarz. |
|---|---|---|
| 5. | - - | E5 - F4† |

6. Sr. G1 - F3

Um nicht von seinem Läufer genommen zu werden, und das Schach von seiner Königin aus H4 zu verhüten.

G7 - G5

Um seinen Bauer F4 zu vertheidigen.

7. H2 - H4 G5 - G4
8. Sr. F3 - G5 S. [C6 - E5]

Um den Bauer F7 zu beschützen.

— Oder auch Sr. G8 - H6. Siehe III. Veränderung.

9. D2 - D4 S. E5 - C4†

Um nicht einen Stein umsonst zu verlieren.

10. D. E2 - C4† D. D8 - E7

Weil ich sonst D. C4 - F7†‡ ziehen würde.

11. D4 - C5† H7 - H6

12. C5 - D6† C7 - D6†

13. D. C4 - F7†* D. E7 - F7†

14. Sr. G5 - F7† K. E8 - F7†

15. L. C1 - F4†

Ich habe einen Bauer gewonnen und ein gutes Spiel.

---

## III. Veränderung. (II.)

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 8. | - - | Sr. G8 - H6 |
| 9. | D2 - D4 | Lr. C5 - B6 |
| 10. | L. C1 - F4† | D. D8 - E7 |

Um durch den nächsten Zug F7 - F6 meinen Springer G5 anzugreifen.

11. Tr. H1 - F1

Oder E4 - E5, um meinem Springer einen Zufluchtsort zu öffnen.

F7 - F6

12. Sr. G5 - E6

Ich gewinne, indem wir gegenseitig die Springer durch die Läufer rauben.

---

## IV. Veränderung.

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 10. | - - | S. B8 - D7 |
| 11. | Tr. G1 - F1 | Tr. H8 - G8 |
| 12. | D. H2 - H7† | Sr. F6 - H7† |
| 13. | Lr. C4 - F7†* | K. E8 - F8 |
| 14. | L. G5 - D8† | |

Ich gewinne 3 Bauern, und unfehlbar das Spiel.

---

## V. Veränderung.

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 11. | L. G5 - F6† | Tr. G8 - G1†* |
| 12. | D. H2 - G1† | D. D8 - F6† |
| 13. | D. G1 - G8* | K. E8 - D7 |
| 14. | Lr. C4 - F7† | D. F6 - E7 |

Um zu verhindern, daß er nicht durch D. G8 - E8 mat werde.

15. D. G8 - H7†

Ich habe einen Bauer voraus und ein freyes, ungeschlossenes Spiel.

---

## VI. Veränderung.

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 4. | - - | C7 - C6 |
| 5. | F2 - F4 | E5 - F4† |
| 6. | D2 - D4 | D. D8 - H4* |
| 7. | K. E1 - D1 | L. [C8 - C4] |

Oder Lr. C5 - B6. Siehe VII. Veränderung.

8. Sr. G1 - F3

Um theils meine Königin zu decken; theils die feindliche anzugreifen.

L. G4 - F3†

9. D. E2 - F3†

Ich gewinne einen Bauer.

---

## VII. Veränderung. (VI.)

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 7. - - | Lr. C5 - B6 |
| 8. Sr. G1 - F3 | D. H4 - G4 |
| 9. H2 - H3 | D. G4 - G3 |
| 10. S. B1 - D2 | Sr. G8 - F6 |
| 11. S. D2 - F1 | |

Oder ich ziehe Sr. H1 - E1, und werde, wenn der S., um seinen Bauer F4 zu decken, Sr. F6 - H5 dagegen zieht, mit E4 - E5 mein Spiel wohl ordnen.

D. G3 - G6

12. L. C1 - F4†

Ich habe ein gutes Spiel.

---

# 73. Spiel.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1. E2 - E4 | E7 - E5 |
| 2. Lr. F1 - C4 | Lr. F8 - C5 |
| 3. D. D1 - E2 | C7 - C6 |
| 4. F2 - F4 | Lr. [C5 - G1†] |

Oder E5 - F4†. Siehe I. Veränderung.

| | |
|---|---|
| 5. Tr. H1 - G1† | E5 - F4† |
| 6. D2 - D4 | D. D8 - H4* |
| 7. G2 - G3 | |

Um meinen Bauer H2 nicht zu verlieren.

F4 - G3†

| | |
|---|---|
| 8. Tr. G1 - G3† | Sr. G8 - F6 |
| 9. L. [C1 - G5] | |

Oder S. B1 - C3. Siehe II. Veränderung.

D. H4 - H5

Um die Königinnen zu verwechseln.

| | |
|---|---|
| 10. D. E2 - G2 | |

Um dies zu verhindern, und zugleich meinen Bauer H2 zu beschützen.

H7 - H6

| | |
|---|---|
| 11. Lr. C4 - E2 | |

Zum Angriff der Königin.

D. H5 - G6

| | |
|---|---|
| 12. L. G5 - D2 | D. G6 - H7 |
| 13. E4 - E5 | D. H7 - C2† |
| 14. E5 - F6† | D. C2 - B2† |
| 15. F6 - G7† | Tr. H8 - G8 |
| 16. D. G2 - E4* | K. E8 - D8 |

17. S. B1 - C3 D. B2 - A1†*

Dies ist ein Zug, der ihn das Spiel nothwendig verlieren macht.

18 L. D2 - C1 D. A1 - C1†*

19. S. C3 - D1 D. C1 - A1

20. D. E4 - H4* K. D8 - C7

Wenn er K. D8 - E8 zöge, so würde er durch meinen Zug Tr. G3 - E3 mat seyn.

21 D. H4 - F4* K. C7 - D8

22. D. F4 - F7† Tr. G8 - E8

23. D. F7 - E8†* K. D8 - E8†

24. G7 - G8D* K. E8 - E7

25. Tr. G3 - E3* K. E7 - F6

Zöge er K. E7 - D6, so würde er noch um einen Zug früher mat werden. Denn ich würde nun mit D. G8 - G3 aufs neue Schach bieten, und wenn er seinen König auf D5 gerückt hätte, D. G3-E5‡ ziehn.

26. D G8 - F8* K. F6 - G6

27. Tr. E3 - G3* K. G6 - H7

28. D. F8 - G7‡

---

## I. Veränderung.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 4. - - | E5 - F4† |
| 5. Sr. G1 - F3 | |

Um das Feld H4 zu beobachten.

| | |
|---|---|
| | Lr. C5 - B6 |
| 6. D2 - D4 | |

Um seinen Bauer F4 anzugreifen.

| | |
|---|---|
| | G7 - G5 |
| 7. H2 - H4 | G5 - G4 |
| 8. Sr. F3 - E5 | Sr. G8 - H6 |
| 9. L. C1 - F4† | Lr. B6 - D4† |

Um zu verhindern, daß mein Läufer den Springer nicht nehmen darf, welches auch den Verlust seines Thurms und des Bauers F7 zur Folge haben würde.

| | |
|---|---|
| 10. C2 - C3 | Lr. D4 - E5† |
| 11. L. F4 - E5† | F7 - E6 |
| 12. L. E5 - D6 | |

Ich gewinne, weil der S. König auf seiner linken Seite zu entblößt, und seine Steine auf der rechten zu eingeschlossen sind.

---

## II. Veränderung.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 9. S. B1 - C3 | Sr. F6 - H5 |

Um den Thurm G3 zu erobern und meinen König zu entblößen.

| | |
|---|---|
| 10. Lr. C4 - F7†* | K. E8 - F7† |
| 11. L. C1 - G5 | Sr. H5 - F4 |

Zöge er Sr. H5 - G3†, so würde er die Königin verlieren. Denn alsdann würde folgen:

12. D. E2 - F3* Sr. G3 - F5*

13. L. G5 - H4† ꝛc.

| | |
|---|---|
| 12. D. E2 - C4* | D7 - D5 |
| 13. S. C3 - D5† | D. H4 - H2† |

Denn wenn sich seine Königin auf H5 hätte retten wollen, so hätte ich durch S. D5 - F4†* den Springer geraubt, und im folgenden Zuge die Königin gewonnen.

14. S. D5 - C7* L. C8 - E6
15. L. G5 - F4†

Um meinen Thurm zu retten.

L. E6 - C4†

Wenn er statt dessen mit D. H2 - H1 Schach bietet, so rücke ich den König nicht aus dem Schach, um nicht meine Königin zu verlieren, sondern ziehe D. C4 - F1. Wenn er alsdann von neuem mit D. H1 - E4† Schach bietet, so ordne ich durch Tr. G3 - E3 mein Spiel gut und gewinne seinen Thurm A8.

16. Tr. G3 - G7†* K. F7 - G7†
17. L. F4 - H2† S. B8 - D7

Um zu verhüten, daß mein Läufer nicht aus E5 Schach gebe und seinen Thurm H8 nehme.

18. S. C7 - A8† Tr. H8 - A8†
19. A2 - A3

Ich werde gewinnen, wenn ich den Thurm auf D1 und den König in die linke Ecke bringe, ob ich gleich einen Springer weniger habe. Denn der Gegner hat ein sehr zerrissenes Spiel.

## 74. Spiel.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1. E2 - E4 | E7 - E5 |
| 2. Lr. F1 - C4 | Lr. F8 - C5 |
| 3. C2 - C3 | Sr. G8 - F6 |

Um meinen Bauer E4 anzugreifen.

| | |
|---|---|
| 4. D2 - D4 | Lr. [C5 - B6] |

Oder besser E5 - D4†. Siehe I. Veränderung.

| | |
|---|---|
| 5. D4 - E5† | Sr. F6 - E4† |
| 6. Lr. C4 - F7†* | |

Mit dem Zuge D. D1 - D5 würde ich einen Springer, oder Bauer, gewinnen.

K. [E8 - E7]

Oder K. E8 - F8. Siehe IV. Veränderung. — Denn wenn der König den Läufer nähme, so würde meine Königin aus H5 von neuem Schach bieten und demnächst den Springer rauben.

7. D. D1 - D5 Lr. B6 - F2†*
8. K. E1 - E2 D. D8 - F8

Wenn er statt dessen Lr. F2 - G1† zöge, so würden die folgenden Züge seyn:

9. Tr. H1 - G1† D. D8 - F8
10. Tr. G1 - F1, womit ich unfehlbar gewinnen müßte.

9. Lr. F7 - H5 Lr. F2 - G1†

10. D. D5 - E4† D. F8 - F2*
Um zugleich seinen Läufer zu beschützen.
11. K E2 - D1 H7 - H6
Um das Schach von L. C1 - G5 zu verhüten.
12. S. B1 - D2 Tr. H8 - F8
13. D. E4 - D3
Damit sie nicht von seinem Zuge Tr. F8 - F4 angegriffen werde.
S. B8 - C6
14. S D2 - E4
Auf seine Königin.
S. C6 - E5†
Und ebenfalls auf meine Königin.
15. S. E4 - F2†
Ich gewinne den Läufer, oder den Springer, und, der Gegner mag ziehen, was er will, das ganze Spiel.

---

## I. Veränderung.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 4. - - | E5 - D4† |
| 5. [C3 - D4†] | |

Oder E4 - E5. Siehe II. Veränderung.

Lr. C5 - B4*
Zöge er Lr. C5 - B6, so würde ich durch den Gegenzug D. D1 - D3 ein gutes Spiel bekommen.
6. L. C1 - D2 Lr. B4 - D2†*
7. S. B1 - D2†
Und beschütze zugleich meinen Bauer E4.

D7 - D5
Der S. hat ein gutes Spiel.

---

## II. Veränderung. (I.)

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 5. E4 - E5 | Sr. [F6 - E4] |

Oder, um seinen Springer zu schützen, D. D8 - E7. Siehe III. Veränderung.

| | | |
|---|---|---|
| 6. | Lr. C4 - D5 | F7 - F5 |
| 7. | Lr. D5 - E4† | F5 - E4† |
| 8. | C3 - D4† | |

Ich habe ein gut geordnetes Spiel.

---

## III. Veränderung. (II.)

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 5. - - | D D8 - E7 |
| 6. C3 - D4† | Lr. C5 - B4* |
| 7. S. B1 - D2 | C7 - C5 |
| 8. Sr. G1 - E2 | |

Um meinen König gegen die feindliche Königin zu decken, und um meinen Bauer D4 zu beschützen.

Sr. F6 - E4
Ich habe ein gutes Spiel, wenn ich noch meinen Thurm H1 (durch das Rochiren) in Wirksamkeit setze.

---

### IV. Veränderung.

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 6. | - - | K. E8 - F8 |
| 7. | D. D1 - F3 | Sr. E4 - G5 |
| 8. | L. C1 - G5† | D. D8 - G5† |
| 9. | Lr. F7 - D5* | K. F8 - E8 |
| 10. | D. F3 - F7* | K. E8 - D8 |

11. F2 - F4

Um zu verhüten, daß seine Königin weder meinen Bauer E5 erobern, noch aus C1 Schach bieten kann, wodurch er den Bauer B2 und den Thurm A1 rauben und viel Vortheil haben würde.

## 75. Spiel.

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 1. | E2 - E4 | E7 - E5 |
| 2. | [C2 - C3] | |

Oder Lr. F1 - C4. Siehe I. Veränderuug.

Sr. G8 - F6

3. D. D1 - C2

Um meinen Bauer E4 zu decken.

Lr. F8 - C5

4. [F2 - F4]

Oder Sr. G1 - F3. Siehe II. Veränderung.

Lr. [C5 - G1†]

Oder, um seinen Bauer E5 zu decken, Sr. F6 - G4. Siehe III. Veränderung. — Ein sehr übler Zug wäre E5 - F4†. Denn ich würde D2 - D4 dagegen ziehn, und wenn er seinen Läufer auf B6 zurückgezogen hätte, mit L. C1 - F4† ein sehr gutes Spiel haben.

5. Tr. H1 - G1† E5 - F4†

6. D2 - D3

Um meinen Bauer E4 zu decken, und seinen Bauer F4 anzugreifen.

Sr. F6 - H5

Um diesen Bauer zu beschützen.

7. D. C2 - F2 G7 - G5

Zieht er statt dessen D. D8 - F6, so greife ich seinen Springer durch Lr. F1 - E2 an, und, wenn er diesen durch G7 - G6 deckt, schlage ihn doch durch Lr. E2 - H5†; raube den Bauer F4, und habe ein gutes Spiel. Der S. bekommt auf der Linie H einen schädlichen Doppelbauer, wenn er mit G6 - H5† schlägt.

| | | |
|---|---|---|
| 8. | Lr. F1 - E2 | Sr. H5 - G7 |
| 9. | G2 - G3 | F4 - G3† |
| 10. | D. F2 - G3† | H7 - H6 |

11. H2 - H4

Um des Gegners Spiel in Unordnung zu bringen.

[F7 - F6]

Oder Sr. G7 - E6. Siehe IV. Veränderung. — Bey dem Zuge G5 - H4† würde er den Springer G7 durch meine Königin verlieren.

12. E4 - E5 Sr. G7 - F5

Zieht er statt dessen Sr. G7 - E6, so biete ich mit Lr. E2 - H5 Schach und gewinne.

13. D. G3 - G4 Sr. F5 - H4†
14. D. G4 - H5* K. E8 - F8
15. L C1 - G5† F6 - G5†

Durch den Zug H6 - G5† würde er wenigstens den Thurm verlieren.

16. Tr. G1 - F1*

Ich werde sehr bald mat setzen.

---

## I. Veränderung.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 2. Lr. F1 - C4 | Sr. G8 - F6 |
| 3. D2 - D3 | Lr. F8 - C5 |
| 4. Sr. G1 - F3 | Sr. F6 - G4 |
| 5. D. D1 - E2 | |

Damit der Zug des Gegners Sr. G4 - F2† nicht meine Königin und den Thurm zugleich angreife.

Lr. C5 - F2†*

6. K. E1 - D1 Lr. F2 - B6

Um ihn, oder den Springer G4, nicht zu verlieren, wenn ich H2 - H3 ziehe.

7. Tr. H1 - F1

Um ihn nicht einzubüßen, wenn er etwa mit Sr. G4 - F2 Schach bieten sollte.

S. B8 - C6

8. H2 - H3 Sr. G4 - F6
9. S. B1 - C3 D7 - D5
10. Lr. C4 - B5

Um seinen Springer C6 gefangen zu halten.

L. C8 - D7

11. Lr. B5 - C6† B7 - C6†
12. Sr. F3 - E5† D5 - E4†
13. Sr. E5 - G4

Ich habe eine gute Stellung und werde das Spiel gewinnen.

---

## II. Veränderung.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 4. Sr. G1 - F3 | D7 - D6 |

Zöge er S. B8 - C6, so würde ich dagegen Lr. F1 - B5 ziehn.

| | |
|---|---|
| 5. D2 - D4 | E5 - D4† |
| 6. C3 - D4† | Lr. C5 - B4* |
| 7. S. B1 - C3 | S. B8 - C6 |
| 8. Lr. F1 - B5 | |

Um seinen Springer gefangen zu halten.

L. C8 - D7

9. Tr. H1 - F1

Ich habe ein gutes Spiel.

---

### III. Veränderung.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 4. - - | Sr. F6 - G4 |
| 5. Sr. G1 - F3 | |

Zum Angriff auf E5, und zum Schutz von H2.

| | |
|---|---|
| | Sr. G4 - F2 |

Wenn er statt dessen Lr. C5-F2* zieht, so werde ich dagegen K. E1 - E2 ziehn. Er zieht alsdann den Läufer auf B6 zurück, weil ich ihm sonst durch den Zug H2 - H3 den Springer, oder doch den Bauer E5, ungehindert rauben würde.

| | | |
|---|---|---|
| 6. | D2 - D4 | Sr. F2 - H1† |

Zieht er statt dessen E5 - D4†, so werde ich D. C2 - F2† dagegen ziehn.

| | | |
|---|---|---|
| 7. | D4 - C5† | E5 - F4† |
| 8. | L. C1 - F4† | |

Ich habe ein gutes Spiel.

### IV. Veränderung.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 11. - - | Sr. G7 - E6 |
| 12. H4 - G5† | Tr. H8 - G8 |
| 13. D. G3 - H2 | H6 - G5† |
| 14. Lr. E2 - G4 | D. D8 - E7 |
| 15. D. H2 - H7 | Tr. G8 - G7 |
| 16. D. H7 - H6 | Tr. G7 - G6 |

Zöge er, um den Thurm durch die Königin zu beschützen, F7-F6, so würde ich mit Tr. G1 - F1 den Bauer F6 und das Spiel gewinnen.

| | | |
|---|---|---|
| 17. | D. H6 - H8* | D. E7 - F8 |
| 18. | D. H8 - F8†* | Sr. E6 - F8† |
| 19. | Lr. G4 - F5 | |

Ich habe ein gutes Spiel.

---

## 76. Spiel.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1. E2 - E4 | E7 - E5 |
| 2. Sr. G1 - F3 | Sr. G8 - F6 |
| 3. Sr. F3 - E5† | Sr. [F6 - E4†] |

Einen bessern Zug thäte er mit D. D8 - E7. Siehe VI. Veränderung.

| | | |
|---|---|---|
| 4. | D. D1 - E2 | D. D8 - E7 |

Wenn er statt dessen, um den Springer nicht zu verlieren, den Zug Sr. E4 - F6 thut, so verliert er seine Königin durch Sr. E5 - C6*.

| | | |
|---|---|---|
| 5. | D. E2 - E4† | D7 - D6 |

6. D2 - D4

Denn wenn ich den Springer wegzöge, so würde ich meine Königin verlieren und Schach werden.

F7 - F6

7. F2 - F4 D6 - E5†

8. D4 - E5† S.[B8 - D7]

Besser zöge er F6 - E5†.

Siehe IV. Veränderung.

9. S. B1 - C3 F6 - E5†

10. S. C3 - D5

Auf die feindliche Königin.

S. D7 - F6

Auch auf meine Königin und den Springer, und um zugleich meinen Zug S. D5 - C7†* zu verhüten.

11. D. E4 - C4

Um meinen Springer zu schützen und einen Angriff auf das Feld C7 zu machen. — Wenn ich statt dessen D. E4 - A4* gezogen hätte, so würde ich mir geschadet haben. Denn der S. zöge sogleich L. C8 - D7 und die folgenden Züge würden dann seyn:

12. S. D5 - C7†* K. E8-D8

13. D. A4 - A5 E5-F4†*

womit er ein gutes Spiel hätte.

S. F6 - D5†

Zöge er, um meinen Anschlag zu vereiteln und die Königinnen zu verwechseln, D. E7 - C5, so würden die folgenden Züge seyn:

12. S. D5 - C7†* K. E8 - D8

(denn wenn er den Springer nähme, so wäre seine Königin verloren.)

13. D. C4 - C5† Lr. F8 - C5†

14. S. C7 - A8†, womit ich ein sehr gutes Spiel haben würde.

12. D. C4 - D5† E5 - F4†*

13. Lr. F1 - E2 L. C8 - G4

Um hernach durch den Zug D. E7 - E2† mat zu setzen.

14. D. D5 - D3 T. A8 - D8

15. D. D3 - C4 [C7 - C6]

Oder F4 - F3. Siehe III. Veränderung.

16. H2 - H3 B7 - B5

17. D. C4 - C6†* L. G4 - D7

18. D. C6 - F3 G7 - G5

19. D. F3 - H5* D. E7 - F7

20. D. H5 - G5† D. F7 - E6

Um seine Königin nicht durch meinen Zug Lr. E2 - H5 zu verlieren.

21. K. E1 - F2

Um meinen Läufer zu befreyen.

Lr. F8 - E7

Dieser Zug ist besser, als Tr. H8 - G8. Denn wenn ich dagegen Lr. E2 - H5* gezogen hätte und er nun Tr. G8 - G6 zöge, so würde er seinen Thurm verlieren.

22. D. G5 - H5*

Zöge ich D. G5 - F4†, so würde ich durch Tr. H8 - F8 meine Königin einbüßen.

K. E8 - F8

23. L. C1 - F4† D. E6 - F6

Um meinen Läufer gefangen zu halten.

24. Tr. H1 - F1 Lr. E7 - D6

Er darf nicht mit D. F6 - F4† Schach bieten, weil ich durch K. F2 - G1 seine Königin und das ganze Spiel gewinnen würde.

25. G2 - G3 L. D7 - C6

26. K. F2 - G1 K.[F8 - G8]

Denn bey dem Zuge K. F8 - E7 würde mein Gegenzug L. F4 - G5 seiner Königin gefährlich werden. — Eben so fehlerhaft wäre K. F8 - G7. Siehe VII. Veränderung.

27. L. F4 - G5

Zum Angriff auf Thurm und Königin.

D. F6 - D4*

28. K. G1 - H2 D. D4 - D5

Um theils zu verhindern, daß er nicht durch D. H5 - F7 sogleich mat werde; theils zu versuchen, durch den Zug D. D5 - G2 mich mat zu machen.

29. Lr. E2 - F3 Lr. D6 - G3†*

30. K. H2 - G3† D. D5 - E5*

31. K. G3 - G2

Um nicht durch L. G5 - F4 zur Verwechselung der Königinnen Anlaß zu geben.

T. D8 - C8

Um ihn zu retten.

32. D. H5 - G4 L. C6 - F3†*

33. Tr. F1 - F3† D. E5 - E2*

Ein nicht so guter Zug wäre D. E5 - B2† gewesen, weil ich durch Wegziehung meines Läufers Schach bieten und das Spiel in meiner Gewalt haben würde.

34. K. G2 - G3

Durch Tr. F3 - F2 würden die Königinnen verwechselt und die Entscheidung aufgehalten werden.

Der S. ist nun in großer Verlegenheit. Denn er ist in Gefahr, seine Königin zu verlieren, wenn ich Tr. F3 - F8* ziehe; — oder seinen Thurm durch D. G4 - C8†*; — oder endlich gar mat zu werden durch L. G5 - H6. — Er darf ferner weder D. E2 - E5* ziehn, weil ich dagegen L. G5 - F4* ziehen, die Königinnen verwechseln und seinen Thurm rauben würde; — noch auch D. E2 - C4, weil seine Königin durch meinen Zug Tr. F3 - F8* geraubt würde.

D.[E2 E8]

Oder D. E2 - F3†*. Siehe I. Veränderung.

35. L. G5 - F6* D. E8 - G6

Denn wenn er den König rückte, so würde er seinen Thurm verlieren.

36. T. A1 - G1 T. C8 - C4

37. D. G4 - G6†* H7 - G6†

38. L. F6 - H8† K. G8 - H8†

39. C2 - C3

Um diesen Bauer zu retten.

T. C4 - C8

40. K. G3 - H2.

Um den Thurm auf den Bauer G6 angreifen zu lassen.

K. H8 - H7

41. Tr. F3 - F7* K. H7 - G8

42. Tr. F7 - B7 T. C8 - C6

um den Bauer G6 zu beschützen.

43. T. G1 - D1 T. C6 - C8

um nicht durch meinen Zug T. D1 - D8 mat zu werden.

44. T. D1 - D6

Auf den Bauer G6.

K. G8 - F6

45. T. D6 - G6†

Ich ziehe hernach T. G6 - G7; führe (der S. mag ziehen, was er will) den Bauer H3 in die Dame und setze, mit dem Eintritt desselben in die Dame, sogleich mat.

---

## I. Veränderung.

### Stellung.

W. K. G3; D. G4; T. A1; Tr. F3; L. G5; B. A2; B2; C2; H3.

S. K. G8; D. E2; T. C8; Tr. H8; B. A7; B5; H7.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 34. - - | D. E2 - F3†* |
| 35. D. G4 - F3† | |

Nicht aber K. G3 - F3†, weil er sonst K. G8 - F7 ziehen, und seinen Thurm mit dem andern retten würde.

T. C8 - F8

36. D. F3 - G4 H7 - H5

37. D. G4 - E6* K. [G8 - G7]

Oder T. F8 - F7. Siehe II. Veränderung.

38. T. A1 - D1 T. F8 - F7

39. D. E6 - E5* K. G7 - H7

40. D. E5 - E4* K. H7 - G7

41. T. D1 - D6

Ich gewinne.

---

## II. Veränderung. (I.)

### Stellung.

W. G3; D. E6; T. A1; L. G5; B. A2; B2; C2, H3.

S. K. G8; T. F8; Tr. H8; B. A7; B5; H5.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 37. - - | T. F8 - F7 |
| 38. T. A1 - F1 | Tr. H8 - H7 |
| 39. D. E6 - E8* | K. G8 - G7 |

Zöge er T. F7 - F8, so setzte ich ihn durch D. E8 - F8† noch um einen Zug früher mat.

40. D. E8 - F7†* K. G7 - H8

41. D. F7 - F8‡

---

## III. Veränderung.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 15. - - | F4 - F3 |
| 16. G2 - F3† | |

Wenn ich D. C4 - G4† zöge, so wäre ich durch D. E7 - E2† mat.

L. G4 - F3†

17. Tr. H1 - F1 L. F3 - H5
18. L. C1 - F4
Um zu verhindern, daß er nicht T. D8 - D6, und dann T. D6 - E6 auf meinen König ziehe.
G7 - G5
Um ihn von da zu vertreiben.
19. L. F4 - C7† T. D8 - C8
20. D. C4 - B5*
Weil ich sonst meinen Läufer verlöre.
D. E7 - D7
21. Lr. E2 - H5†* K. E8 - E7
22. Tr. F1 - F7* K. E7 - E8
23. D. B5 - D7†‡
Oder auch Tr. F7 - D7†‡.

---

## IV. Veränderung.

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 8. | - - | F6 - E5† |
| 9. | [F4 - E5†] | |

Oder D. E4 - E5. Siehe V. Veränderung.

| | | |
|---|---|---|
| | | S. B8 - D7 |
| 10. | L. C1 - F4 | G7 - G5 |
| 11. | L. F4 - G3 | Lr. F8 - G7 |

Der S. gewinnt den Bauer E5 und hat ein gutes Spiel.

## V. Veränderung. (IV.)

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 9. | D. E4 - E5† | D. E7 - E5†* |
| 10. | F4 - E5† | L. C8 - F5 |
| 11. | L. F1 - D3 | |

Dieser Zug scheint besser zu seyn, als er wirklich ist. Ich hätte lieber C2 - C3 ziehn sollen, weil ich, wenn er auch dagegen S. B8 - C6 gezogen hätte, einen Stein gewonnen und ein gutes Spiel gehabt haben würde.

L. F5 - D3†
12. C2 - D3† S. B8 - C6
13. L. C1 - F4 T. A8 - D8
Zum Angriff des Bauers D3 und gewinnt, weil ich nicht nur den Bauer nicht beschützen kann; sondern auch den Thurm, oder Läufer, verlieren werde, und überhaupt ein schlechtes Spiel habe.

---

## VI. Veränderung.

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 3. | - - | D. D8 - E7 |
| 4. | D2 - D4 | D7 - D6 |
| 5. | Sr. E5 - F3 | D. E7 - E4†* |
| 6. | Lr. F1 - E2 | L. C8 - F5 |
| 7. | C2 - C3 | S. B8 - D7 |
| 8. | S. B1 - D2 | D. E4 - C2 |

Veranlaßt die Verwechselung der Königinnen und hat ein gutes Spiel.

---

VII. Veränderung.

Stellung.

W. K. G1; D. H5; T. A1;
Tr. F1; Lr. E2; L. F4;
B. A2; B2; C2; G3; H3.
S. K. F8; D. F6; T. D8;
Tr. H8; L. C6; Lr. D6;
B. A7; B5; H7.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 26. - - | K. F8 - G7 |
| 27. L. F4 - E5 | D. F6 - E5† |
| 28. D. H5 - F7* | K. G7 - H6 |
| 29. Tr. F1 - F6* | K. H6 - G5 |
| 30. D. F7 - G7‡ | |

# 77. Spiel.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1. E2 - E4 | E7 - E5 |
| 2. Sr G1 - F3 | S. B8 - C6 |
| 3. Lr [F1 - B5] | |

Oder Lr. F1 - C4. Siehe I. Veränderung.

Lr. F8 - C5

Um ihn nicht einzusperren. —

Oder wenn er statt dessen D7 - D6 zieht, so biete ich mit Lr. B5 - C6† Schach, und wenn er darauf mit B7 - C6† geschlagen hat, so habe ich mit D2 - D4 sein Spiel in Unordnung gebracht und bin im Vortheil.

4. Lr. [B5 - C6†]

Oder C2 - C3. Siehe V. Veränderung.

D7 - C6†

Dies ist ein besserer Zug, als B7 - C6†, wie aus einer folgenden Veränderung erhellen wird.

| | | |
|---|---|---|
| 5. Sr. F3 - E5† | D. D8 - D4 | |

Wenn er dafür Lr. C5 - F2†* zieht, so würde folgen müssen:

6. K. E1 - F2† D. D8 - D4*
7. K. F2 - E2 D. D4 - E5†

womit der S. ein besseres Spiel hat.

6. Sr. [E5 - D3]

Zum Angriff auf seinen Läufer, und um zu verhüten, daß er nicht mit D. D4 - F2† mat setze. — Oder ich könnte auch ziehen Sr. E5 - G4. Siehe III. Veränderung.

D. D4 - E4†*

| | | |
|---|---|---|
| 7. D. D1 - E2 | D E4 - E2†* | |
| 8. K. E1 - E2† | Lr. C5 - B6 | |

Um meinem Springer zu entgehen.

| | | |
|---|---|---|
| 10. | C4 - C5 | Lr. B6 - A5 |
| 11. | B2 - B4 | L. F5 - D3†* |

Um den andern Läufer zu retten.

12. K. E2 - D3† Lr. A5 - B4†
13. L. C1 - A3
Um zugleich meinen Bauer C5 zu vertheidigen.
T. A8 - D8*
14. K. D3 - E2
Ich habe eine gute Stellung.

---

## I. Veränderung.

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 3. | Lr. F1 - C4 | Lr. F8 - C5 |
| 4. | C2 - C3 | D. D8 - E7 |
| 5. | D2 - D4 | |

Wenn ich statt dessen D2 - D3 ziehe, so wird er, um seinen Bauer E5 zu beschützen und seinem Läufer C8 einen freyen Weg zu öffnen, D7 - D6 dagegen ziehn, und, wenn ich alsdann mit Sr. F3 - G5 den Bauer F7 angreife, mit Sr. C6 - D8 sein Spiel gut gestellt haben.

E5 - D4†

6. C3 - D4† D. E7 - E4†*
7. K. [E1 - D2]
Oder L. C1 - E3, um zugleich meinen Bauer D4 zu beschützen. Siehe II. Veränderung.
Lr. C5 - B4*
8. S. B1 - C3
Und zugleich zum Angriff auf seine Königin.
D. E4 - F4*
9. K. D2 - C2
Und öffne meinem Läufer den Weg auf seine Königin.
D. F4 - G4
10. Tr. H1 - E1*
Ich habe ein gutes Spiel.

---

## II. Veränderung. (I.)

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 7. | L. C1 - E3 | Lr. C5 - B4* |
| 8. | K. E1 - F1 | D7 - D6 |
| 9. | Lr. C4 - F7†* | K. E8 - F7† |
| 10. | Sr. F3 - G5* | |

Ich gewinne die Königin.

---

## III. Veränderung.

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 6. | Sr. E5 - G4 | D. D4 - E4†* |

Denn wenn er den Springer durch L. C8 - G4† nähme, so würde ich ihn wieder mit meiner Königin nehmen und dabey Vortheil haben.

7. Sr. G4 - E3
Wenn ich den König aus dem Schach rückte, oder mit der Königin bedeckte, so würde ich meinen Springer verlieren, oder Ursach zur Verwechselung der Königinnen geben.
Lr. C5 - E3†

8. [D2 - E3†]

Oder F2 - E3†. Siehe IV. Veränderung.

D. E4 - G2†

9. Tr. H1 - F1 L. C8 - H3

10. K. E1 - E2

Um meine Königin für die Beschützung des angegriffenen Thurms frey zu machen.

D. G2 - F1 †*

11. D. D1 - F1† L. H3 - F1 †*

12. K. E2 - F1†

Ich habe ein schlecht geordnetes Spiel.

---

## IV. Veränderung. (III.)

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 8. | F2 - E3† | D. E4 - G2† |
| 9. | Tr. H1 - F1 | L. C8 - G4 |
| 10. | Tr. F1 - F2 | D. G2 - G1* |
| 11. | Tr. F2 - F1 | D. G1 - F1†* |
| 12. | K. E1 - F1† | L. G4 - D1† |

Der S. hat einen Thurm und einen Bauer voraus, und wird mit seinen beyden Thürmen den Sieg erhalten.

---

## V. Veränderung.

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 4. | C2 - C3 | [D7 - D6] |

Oder er zieht, um, wenn ich hernach Lr. B5 - C6† ziehe, theils den Läufer wieder zu nehmen, theils den Bauer E5 zu decken, Sr. G8 - E7, siehe VI. Veränderung.

5. D2 - D4 E5 - D4†

Zöge er Lr. C5 - B6, so würde ich durch D4 - D5 den Springer gewinnen, der des Königs wegen nicht entfernt werden darf.

6. C3 - D4† Lr. C5 - B4*

7. S. B1 - C3 L. C8 - D7

Um seinen Springer zu befreyen.

8. L. C1 - G5

Um sein Spiel in Unordnung zu bringen.

Sr. G8 - F6

Nicht aber F7 - F6, denn er würde dadurch seine Hauptsteine einsperren.

9. D. D1 - D3

Um meinen Bauer E4 zu beschützen.

D. D8 - E7

10. Sr. F3 - D2

Um meinen andern Springer frey zu machen.

Lr. B4 - C3†

11. B2 - C3†

Ich habe ein gutes Spiel.

---

## VI. Veränderung. (V.)

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 4. | - - | Sr. G8 - E7 |
| 5. | D2 - D4 | E5 - D4† |
| 6. | C3 - D4† | Lr. C5 - B4* |

Um mein Spiel zu durchbrechen.

| | | |
|---|---|---|
| 7. | S. B1 - C3 | D7 - D5 |
| 8. | E4 - D5† | D. D8 - D5† |

Der S. hat ein besseres Spiel.

---

# 78. Spiel.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1. E2 - E4 | E7 - E5 |
| 2. Sr. G1 - F3 | D7 - D6 |
| 3. Lr. F1 - C4 | [C7 - C6] |

Oder F7 - F5, siehe I. Veränderung.

| | |
|---|---|
| 4. C2 - C3 | D6 - D5 |

um seinem Läufer F8 den Weg zu öffnen.

| | |
|---|---|
| 5. E4 - D5† | C6 - D5† |
| 6. Lr. C4 - B5* | L. C8 - D7 |
| 7. D. D1 - B3 | L. D7 - B5† |
| 8. D. B3 - B5†* | D. D8 - D7 |
| 9. D. B5 - E2 | |

Ziehe ich statt dessen D. B5 - D7†*, so wird er S. B8 - D7† ziehn.

E5 - E4

Zum Angriff auf meinen Springer. Ein besserer Zug wäre F7 - F6 gewesen.

10. Sr. F3 - E5

Zum Angriff auf seine Königin.

D. D7 - C7

| | |
|---|---|
| 11. D. E2 - B5* | K. E8 - E7 |

Wenn er dafür S. B8 - D7 zieht, so werden die Springer und Königinnen verwechselt werden.

12. D. B5 - D5†

Um meinen Springer zu decken.

Sr. G8 - H6

Um seinen Bauer F7 zu beschützen, von welchem Felde aus meine Königin ihm sehr lästig werden kann.

13. D. D5 - E4†

Ich habe zwey Bauern voraus und des Gegners Spiel ist sehr zerstreuet.

## I. Veränderung.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 3. - - | F7 - F5 |
| 4. Lr. C4 - G8† Tr. | [H8 - G8†] |

Oder F5 - E4†, welcher Zug, so gut er auch scheint, doch zum Verlust führt. Siehe II. Veränd.

| | |
|---|---|
| 5. E4 - F5† | L. C8 - F5† |
| 6. C2 - C3 | D. D8 - C8 |

7. Sr - F3 - H4

Zum Angriff auf seinen Läufer.

L. F5 - G4

Zum Angriff auf meine Königin.

8. D. D1 - B3

Zum Angriff auf seinen Thurm.

L. G4 - E6

Der S. hat ein gutes Spiel.

## II. Veränderung.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 4. - - | F5 - E4† |
| 5. Lr. G8 - D5 | E4 - F3† |
| 6. D. D1 - F3† | |

Um hernach mit D. F3 - F7† mat zu setzen.

D. D8 - E7

7. Lr. D5 - B7†

Ich gewinne den Thurm und das ganze Spiel.

## 79. Spiel.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1. E2 - E4 | E7 - E5 |
| 2. Sr. G1 - F3 | F7 - F6 |
| 3. Lr. [F1 - C4] | |

Oder Sr. F3 - E5†. Siehe Veränderung.

| | |
|---|---|
| | C7 - C6 |
| 4. Sr. F3 - E5† | D. D8 - E7 |
| 5. Sr. E5 - F7 | |

Zum Angriff auf seinen Thurm.

| | |
|---|---|
| | D. E7 - E4†* |

Zum Angriff auf meinen Läufer.

| | |
|---|---|
| 6. D. D1 - E2 | D. E4 - E2†* |
| 7. K. E1 - E2† | D7 - D5 |
| 8. Lr. C4 - D5† | C6 - D5† |
| 9. Sr. F7 - H8† | |

Dieser Springer kann nicht wieder heraus, ohne genommen zu werden, und hat daher der S. ein gutgeordnetes Spiel.

### Veränderung.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 3. Sr. F3 - E5† | D. D8 - E7 |

Der Zug F6 - E5† wäre nicht gut gewesen.

| | |
|---|---|
| 4. D. D1 - H5* | |

Um meinen Springer zu retten. Wenn ich statt dessen D2 - D4 ziehe, so wird er mit F6 - E5† ein gutes Spiel haben.

| | |
|---|---|
| | G7 - G6 |
| 5. Sr. E5 - G6† | |

Zum Angriff auf seine Königin und den Thurm.

| | |
|---|---|
| | D. E7 - E4†* |

Wenn er meinen Springer nimmt, so verliert er seinen Thurm.

| | |
|---|---|
| 6. Lr. F1 - E2 | D. E4 - G6† |

Der S. hat ein gutes Spiel.

## 80. Spiel.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1. E2 - E4 | E7 - E5 |
| 2. Sr. G1 - F3 | Lr. F8 - D6 |

Dies ist die verwerflichste Art, den Königsbauer zu beschützen, weil dadurch die Steine eingesperrt werden. Auch D. D8 - E7 zu diesem Zweck ist nicht rathsam, weil ebenfalls der Läufer F8 dadurch unwirksam gemacht und dem

Springer G8 das Feld E7 verschlossen wird.

3.Lr. F1 - C4 D. D8 - E7
4. D2 - D3 Lr. D6 - C5
5.Sr.F3 - G5

Zum Angriff auf seinen Bauer F7.

Sr.G8 - H6

6.D. D1 - H5

Um seinen Zug F7 - F6 zu verhindern.

D7 - D6

Um seinen Läufer frey zu machen.

7. F2 - F4

Zum Angriff auf den Bauer E5.

L. C8 - G4

Zum Angriff auf meine Königin.

8. D. H5 - H4

Nicht aber Lr. C4 - F7†*. Denn dies ist jetzt ein schädlicher Zug, wie die Folge zeigt:

8. - - D. E7 - F7†

Nicht aber Sr. H6 - F7†, um seinen Läufer G4 ferner beschützen zu können.

9.Sr.G5 - F7† L. G4 - H5†

10.Sr.F7 - H8†. Ich verliere diesen Springer und habe kein gutes Spiel.

F7 - F6

9. [F4 - E5†]

Oder H2 - H3. Siehe I. Veränderung.

[F6 - G5†]

Oder F6 - E5†. Siehe XVIII. Veränderung.

10.L. C1 - G5† D.[E7 - E5†]

Und zum Angriff auf meinen Bauer B2. — Oder D. E7 - F8, siehe II. Veränderung. — Oder, um seinen Läufer G4 zu vertheidigen, wenn ich etwa Lr. G5 - H6† ziehen sollte, D. E7 - D7, siehe IX. Veränderung.

11. S. B1 - C3 L. G4 - E6

Um ihn zu retten.

12. D. H4 - H5* L. E6 - F7

Zum Angriff auf meine Königin. Auch konnte er K. E8 - D7 ziehen, wogegen ich nach und nach G2 - G3; — K. E1 - D2 — T. A1 - E1 gezogen haben würde. —

Oder er konnte auch mit Sr. H6 - F7 den König bedecken, wogegen ich Lr. C4 - E6†; — S. C3 - D5; — Tr. H1 - F1; — und (wenn er G7 - G6 auf die Königin gerückt hätte) S. D5 - F6* ziehe, und, ungeachtet des Verlustes meines Springers, mein Spiel wohl ordnen würde.

13. Lr, C4 - F7†* Sr. H6 - F7†
14. H2 - H4

Um meinen Läufer in der Folge gegen den Angriff des feindlichen Springers zu decken.

G7 - G6

15. D. H5 - G4 Sr [F7 - G5†]

Oder H7 - H6, siehe XI. Veränd. — Oder er zieht statt dessen S. B8 - D7, wovon die Folge wäre:

16. L. G5 - F4

Zum Angriff auf seine Königin.

D. E5 - D4

um den Zug D. D4 - F2* zu thun.

17. D. G4 - F3

um dies zu hindern und hernach Tr. H1 - F1 zu ziehn, womit ich ein gutes Spiel habe.

16. D. G4 - C8* K. E8 - E7

17. D. C8 - C7†* K. [E7 - E6]

Oder er rückt den König auf E8, siehe XIV; — oder auf F8, siehe XV.; — oder auf F6, siehe XVII. Veränderung.

18. H4 - G5† D. E5 - G5†

19. S. C3 - E2 D. G5 - G2†

20. K. E1 - D2 Tr. [H8 - F8]

Oder D. G2 - G5*. Siehe XII. Veränderung.

21. D. C7 - B7† S. B8 - D7

22. D. B7 - D5* K. E6 - E7

Nicht aber K. E6 - F6, weil ich durch den Zug E4 - E5* ihm seine Königin rauben würde.

23. Tr. H1 - H7†* Tr. F8 - F7

Oder wenn er mit seinem König auf D8 weicht, so biete ich von neuem mit D. D5 - A8† Schach, und, er mag nun entweder seinen König auf C7 ziehn, oder das Schach mit S. D7 - B8 decken, erobere im ersten Falle seinen Thurm und bald auch das Spiel, und setze im zweyten Falle durch D. A8 - B8 mat.

24. D. D5 - F7†* K. E7 - D8

25. D. F7 - D7†‡

---

## I. Veränderung.

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 9. | H2 - H3 | F6 - G5† |
| 10. | F4 - G5† | L. G4 - D7 |
| 11. | D. H4 - H5* | Sr. H6 - F7 |
| 12. | G5 - G6 | L. D7 - E6 |

Der S. hat eine gute Stellung.

---

## II. Veränderung.

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 10. | - - | D. E7 - F8 |
| 11. | Tr. H1 - F1 | Sr. [H6 - F7] |

Oder Sr. H6 - F5, siehe III; — oder L. G4 - F5, siehe VI. Veränderung.

12. Lr. C4 - F7†* K. E8 - D7

13. Lr. F7 - E6*

Dieser Zug stellt die feindliche Königin dem Angriffe meines Thurms blos.

L. G4 - E6†

14. Tr. F1 - F8† Tr. H8 - F8†

15. D. H4 - H7†

Damit er durch Lr. C5 - F2* mir nicht die Königin raube. Ich habe ein gutes Spiel.

---

## III. Veränderung. (II.)

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 11. | - - | Sr. H6 - F5 |
| 12. | D. H4 - G4† | G7 - G6 |

um seine Königin zu befreyen.

13. E4 - F5† D. F8 - G7
14. F5 - G6† S.[B8 - C6]

Um zu verhüten, daß ich nicht mit D. G4 - C8 mat setze. —

Oder er zieht statt dessen D. G7 - D7, siehe IV. Veränderung.

Oder wenn er D. G7 - G6† zieht, so erobere ich durch L. C4 - F7* seine Königin.

Oder wenn er mit D. G7 - E5† Schach bietet, so rücke ich den König auf D1, und, wenn er nun D. E5 - B2† zieht, setze ihn durch D. G4 - C8 mat.

15. D. G4 - E6* S. C6 - E7
16. Tr. F1 - F7 D. G7 - E5†*
17. D. E6 - E5† D6 - E5†
18. C2 - C3 Tr. H8 - F8
19. Tr. F7 - H7† S. E7 - F5

Um ihn nicht zu verlieren.

20. Lr. C4 - F7* K. E8 - D7
21. Lr. F7 - D5* S. F5 - E7
22. G6 - G7 T. A8 - B8
23. G7 - G8 D. Tr. F8 - G8†
24. Lr. D5 - G8† T. B8 - G8†
25. L. G5 - F6 T. G8 - G2†
26. D3 - D4 E5 - D4†
27. L. F6 - D4†

Ich werde leicht gewinnen.

---

## IV. Veränderung. (III.)

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 14. | - - | D. G7 - D7 |
| 15. | Lr. C4 - F7* | K. E8 - F8 |

Wenn er D. D7 - F7† zieht, so setze ich mit D. G4 - C8 mat.

16. Lr. F7 - E6*

Ein besserer Zug wäre L. G5 - H6*. Denn alsdann würde er seinen König auf E7 rücken müssen, und durch D. G4 - G5 sogleich mat seyn.

K. F8 - G7

Wenn er den König auf E8 zieht, so ist er durch Lr. E6 - D7† sogleich mat.

17. L. G5 - F6* K. G7 - F8

Zieht er den König auf H6, so setzt ihn D. G4 - G5 mat.

18. L. F6 - H8†* K.[F8 - E8]

Oder K. F8 - E7. Siehe V. Veränderung.

19. Lr. E6 - D7†* K. E8 - E7

Wenn er den König auf D8 zieht, so ist er durch L. H8 - F6 mat.

20. D. G4 - E6* K. E7 - D8
21. D. E6 - E8‡

---

## V. Veränderung. (IV.)

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 18. | - - | K. F8 - E7 |
| 19. | L. H8 - F6* | K. E7 - E8 |

Rückte er den König auf F8, so würde ich ihm auch seine Königin rauben, und ihn durch die Züge D. G4 - E6 und D. E6 - F7 mat setzen.

20. Lr. E6 - D7†* K. E8 - F8
21. D. G4 - E6

Und im folgenden Zuge durch D. E6 - F7 mat.

---

## VI. Veränderung. (II.)

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 11. | - - | L. G4 - F5 |
| 12. | E4 - F5† | Sr. H6 - F5† |
| 13. D. | H4 - E4 | G7 - G6 |
| 14. | E5 - D6* | K. E8 - D7 |
| 15. Lr. | C4 - E6* | K. D7 - E8 |

Wenn er mit dem Könige den Bauer D6 schlägt, so macht ihn der Zug D. E4 - D5 sogleich mat.

| | | |
|---|---|---|
| 16 Lr. | E6 - F5†* | K. E8 - F7 |
| 17. Lr | F5 - D7* | K. [F7 - G8] |

Oder K. F7-G7. Siehe VIII. Veränderung.

| | | |
|---|---|---|
| 18. Lr. | D7 - E6* | K. [G8 - G7] |

Oder D. F8 - F7. Siehe VII. Veränderung.

| | | |
|---|---|---|
| 19. D. | E4 - E5* | D. F8 - F6 |
| 20. D. | E5 - F6†‡. | |

---

## VII. Veränderung. (VI.)

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 18. | - - | D. F8 - F7 |
| 19. Lr. | E6 - F7†* | K. G8 - G7 |

Denn wenn er ihn auf F8 rückt, so ist er durch L. G5 - H6 gleich mat.

| | | |
|---|---|---|
| 20. D. | E4 - E5* | K. G7 - F8 |
| 21. Lr. | F7 - D5‡ | |

Oder auch L. G5 - H6‡; oder D. E5 - E8‡; oder D. E5 - G7‡.

---

## VIII. Veränderung. (VI.)

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 17. | - - | K. F7 - G7 |
| 18. D. | E4 - E5* | K. G7 - G8 |
| 19. Tr. | F1 - F8†* | K. G8 - F8† |
| 20. L. | G5 - H6* | K. F8 - G8 |

Oder K. F8 - F7.

| | | |
|---|---|---|
| 21. D. | E5 - E6‡ | |

---

## IX. Veränderung.

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 10. | - - | D. E7 - D7 |
| 11. Tr. | H1 - F1 | D6 - E5† |
| 12. L. | G5 - H6† | [G7 - H6†] |

Oder Lr. C5 - E7. Siehe X. Veränderung.

| | | |
|---|---|---|
| 13. Lr. | C4 - F7* | D. D7 - F7† |

Denn wenn er K. E8 - F8 zöge, so wäre seine Königin durch Lr. F7 - E6* verloren.

| | | |
|---|---|---|
| 14. Tr. | F1 - F7† | K. E8 - F7† |
| 15. D. | H4 - G4† | |

Ich werde leicht gewinnen.

---

## X. Veränderung. (IX.)

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 12. | - - | Lr. C5 - E7 |
| 13. L. | H6 - G5 | L. G4 - E6 |
| 14. D. | H4 - G3 | Lr. E7 - F6 |
| 15. S. | B1 - C3 | |

Und wenn ich hernach K. E1 - D2 und T. A1 - E1 ziehe, so habe ich ein gutes Spiel.

---

## XI. Veränderung.

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 15. | - - | H7 - H6 |
| 16. | D. G4 - C8* | Sr. F7 - D8 |
| 17. | D. C8 - D8†* | K. E8 - F7 |
| 18. | Tr. H1 - F1* | K. F7 - G7 |

Wenn er den König auf E6 zieht, so ist er durch D. D8 - E7 sogleich mat.

19. D. D8 - C7†*

Auch könnte ich durch L. G5 - F6* die feindliche Königin, oder den Thurm, nebst dem Spiele gewinnen.

D. E5 - E7

Wenn er S. B8 - D7 statt dessen gezogen hätte, so hätte er dadurch nichts, als einen Zug mehr, gewonnen.

| | | |
|---|---|---|
| 20. | D. C7 - E7†* | K. G7 - G8 |
| 21. | D. E7 - F7‡ | |

---

## XII. Veränderung.

Stellung.

W. K. D2 — D. C7 — T. A1 — Tr. H1 — S. E2 — B. A2; B2; C2; D3; E4.

S. K. E6 — D. G2 — T. A8 — Tr. H8 — S. B8 — Lr. C5 — B. A7; B7; D6; G6; H7.

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 20. | - - | D. G2 - G5* |
| 21. | K. D2 - C3 | S. B8 - C6 |
| 22. | T. [A1 - F1] | |

Ich werde dadurch meine Königin retten. —

Zöge ich aber statt dessen D. C7 - B7†, so würde er mit Lr. C5 - B4 Schach bieten, und, wenn ich nun meinen König auf C4 gerückt hätte, mit S. C6-A5* meine Königin erobern. —

Oder zöge ich B2 - B3, so würde ich bald mat werden. Siehe XIII. Veränderung.

---

## XIII. Veränderung. (XII.)

Stellung wie vorhin.

Nur

W. K. C3.

S. D. G5 — S. C6.

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 22. | B2 - B3 | T. A8 - C8 |
| 23. | D. C7 - G7 | Lr. C5 - A3 |

Um den Plaz B2 zu beobachten.

| | | |
|---|---|---|
| 24. | B3 - B4 | S. C6 - A5* |
| 25. | K. C3 - D4 | Lr. A3 - B2* |
| 26. | C2 - C3 | T. C8 - C4* |
| 27. | D3 - C4† | D. G5 - D2‡ |

---

## XIV. Veränderung.

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 17. | - - | K. E7 - E8 |
| 18. | D. C7 - C8* | K. E8 - E7 |
| 19. | D. C8 - B7†* | S. B8 - D7 |
| 20. | H4 - G5† | D. E5 - G3* |
| 21. | K. E1 - D1 | D. G3 - G2† |
| 22. | K. D1 - E1 | T. A8 - B8 |

23. S. C3 - D5* K. E7 - E6

Rückte er seinen König auf E8, so würde ich durch S. D5 - F6* seinen Springer, oder beyde Thürme, erobern; — oder zöge er ihn auf D8, so würde ich mit D. B7 - C7 Schach bieten, und, wenn er den König auf E8 gezogen hätte, durch S. D5 - F6 ebendahin kommen.

24. S. D5 - C7* K. E6 - E7

Wenn er den König auf E5 zöge, so würde ich durch D. B7 - D5* ihm sehr überlegen werden.

25. D. B7 - D5

Ich bringe sie dadurch aus der Gefahr, und, wenn ich hernach D. D5 - C4 ziehe, so werde ich bald siegen.

Anm. Doch wohl nicht so entschieden, wenn die Züge folgende sind:

25. - - D. G2 - H1†*
26. K. E1 - D2 D. H1 - A1†

---

## XV. Veränderung.

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 17. | - - | K. E7 - F8 |
| 18. | Tr. H1 - F1* | K. [F8 - E8] |

Oder K. F8 - G8. Siehe XVI. Veränderung.

| | | |
|---|---|---|
| 19. | D. C7 - C8* | K. E8 - E7 |
| 20. | S. C3 - D5* | D. E5 - D5† |
| 21. | D. C8 - C7* | K. E7 - E6 |
| 22. | E4 - D5†* | |

Ich werde leicht gewinnen.

---

## XVI. Veränderung. (XV.)

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 18. | - - | K. F8 - G8 |
| 19. | H4 - G5† | D. E5 - E6 |

Um das Feld F7 zu beobachten.

| | | |
|---|---|---|
| 20. | S. C3 - D5 | S. B8 - D7 |
| 21. | D. C7 - B7† | T. A8 - B8 |
| 22. | D. B7 - C7 | |

Wenn ich nun meine beyden Thürme hintereinander zu bringen suche, so werde ich eine gute Stellung haben.

---

## XVII. Veränderung.

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 17. | - - | K. E7 - F6 |
| 18. | Tr. H1 - F1* | K. F6 - E6 |
| 19. | H4 - G5† | D. E5 - G5† |

Damit ich ihn nicht durch D. C7 - F7 mat mache.

Oder er zieht D6 - D5; — oder S. B8 - D7, um meiner Königin den Weg zu versperren.

## XVIII. Veränderung.

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 9. | - - | F6 - E5† |
| 10. | Tr. H1 - F1 | Tr. H8 - F8 |
| 11. | Tr. F1 - F8†* | K. E8 - F8† |
| 12. | Sr. G5 - H7†* | K. F8 - E8 |
| 13. | L. C1 - G5 | D. E7 - D7 |
| 14. | L. G5 - H6† | D. D7 - C8 |

Denn theils muß er seinen Läufer G4 decken; theils würde er,

wenn er G7 - H6† zöge, durch meinen Zug Sr. H7 - F6* seine Königin einbüßen.

15. L. H6 - G7† L. G4 - E6
16. Sr. H7 - F8

Zum Angriff seines Läufers E6.

L. E6 - F7

Zöge er dafür L. E6 - D7, so würde ich mit D. H4 - H5 Schach bieten. Wenn er nun seinen König entweder auf D8 rückte, so wäre er durch L. G7 - F6 sogleich mat; oder auf E7, so würde ich mit D. H5 - F7 von neuem Schach bieten, und, nach seinem Gegenzuge K. E7 - D8, durch L. G7 - F6 auch mat setzen.

17. D. H4 - F6 L. F7 - H5
18. Sr. F8 - H7 D [C8 - G4]

Um durch den Zug D. G4 - E2 mich mat zu setzen. —

Oder er zieht, um meine Königin anzugreifen, und das Feld F8 zu beobachten, S. B8 - D7. Siehe XIX. Veränderung.

19. D. F6 - F8* K. E8 - D7
20. Sr. H7 - F6*

Ich gewinne die Königin nebst dem ganzen Spiele.

---

## XIX. Veränderung. (XVIII.)

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 18. | - - | S. B8 - D7 |
| 19. | D. F6 - E6* | K. E8 - D8 |
| 20. | L. G7 - F6* | S. D7 - F6† |
| 21. | D. E6 - F6†* | K. D8 - E8 |

Nicht aber auf D7, um nicht seine Königin durch meinen Zug Lr. C4 - E6 zu verlieren.

22 D. F6 - F8* K. E8 - D7
23. Sr. H7 - F6* K. D7 - C6
24. D. F8 - C8† T. A8 - C8 †
25. Sr. F6 - H5†

Ich werde leicht gewinnen, da ich zwey Springer mehr habe.

---

# 81. Spiel.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1. E2 - E4 | D7 - D5 |
| 2. E4 - D5† | D. D8 - D5† |
| 3. S. B1 - C3 | D. D5 - D8 |
| 4. D2 - D4 | |

Ich habe durch diese Züge meine 6 Hauptsteine zum Angriff frey.

# B. Nach dem Pariser Club.

## 82. Spiel.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1. E2 - E4 | E7 - E5 |
| 2. Lr. F1 - C4 | Lr. F8 - C5 |
| 3. C2 - C3 | Sr. [G8 - F6] |

Der bessere Zug wäre D. D8-E7, um den Springer anzugreifen, (welches zugleich beweist, daß der 3. Zug des S. nicht der beste war.) Siehe I. Veränderung. — Wenn er aber statt dieser Züge auch C7 - C6 zieht, so wird er bald verlieren. Denn alsdann ist die Folge:

| | | |
|---|---|---|
| 4. | D2 - D4 | E5 - D4† |
| 5. | Lr. C4 - F7†* | K. E8 - F7† |
| 6. | D. D1 - H5*, | womit ich den |

Läufer wieder erobere und mich besser gestellt habe.

| | | |
|---|---|---|
| 4. | D2 - D4 | E5 - D4† |
| 5. | [C3 - D4†] | |

Oder, um zu verhindern, daß ich nicht auf der Mitte zwey Bauern festsetze, E4 - E5. Siehe II. Veränd. Denn ich kann alsdann D2 - D4 nicht ziehen, ohne meinen Bauer E4 zu verlieren.

| | | |
|---|---|---|
| | | Lr. C5 - B4* |
| 6. | L. C1 - D2 | Lr. B4 - D2†* |
| 7. | S. B1 - D2† | D7 - D5 |
| 8. | E4 - D5† | Sr. F6 - D5† |
| 9. | Sr. G1 - F3 | K. rochirt |
| 10. | K. rochirt | S. B8 - C6 |
| 11. | S. D2 - B3 | Sr. D5 - B6 |
| 12. | Lr. C4 - B5 | L. C8 - G4 |
| 13. | Lr. B5 - C6† | B7 - C6† |

Er hat dadurch einen schädlichen Doppelbauer bekommen, wogegen ich einen einzelnen auf D4 habe; und ist auf keiner Seite ein Vortheil errungen.

| | | |
|---|---|---|
| 14. | H2 - H3 | L. G4 - F3† |
| 15. | D. D1 - F3† | D. D8 - D5 |
| 16. | D. F3 - G3 | D. D5 - D6 |
| 17. | D. G3 - C3 | Sr. B6 - D5 |
| 18. | D. C3 - C5 | Tr. F8 - E8 |
| 19. | Tr. F1 - E1 | Tr. E8 - E1†* |
| 20. | T. A1 - E1† | Sr. D5 - B4 |

| | | |
|---|---|---|
| 21. D. | C5 - D6† | C7 - D6† |
| 22. | A2 - A3 | Sr. B4 - D3 |
| 23. T. | E1 - E2 | K. G8 - F8 |
| 24. S. | B3 - A5 | C6 - C5 |
| 25. | D4 - C5† | |

Wenn ich statt dessen D4 - D5 zöge, so würde ich wegen der Nähe des feindlichen Königs und der Entfernung meines eigenen, diesen Bauer schwerlich schützen können.

| | | |
|---|---|---|
| | | Sr D3 - C5† |
| 26. | B2 - B4 | Sr. C5 - E6 |
| 27. K. | G1 - F1 | T. A8 - C8 |
| 28. T | E2 - E3 | D6 - D5 |
| 29. | G2 - G3 | D5 - D4 |
| 30. T. | E3 - D3 | T. C8 - C3 |
| 31. T. | D3 - C3† | D4 - C3† |
| 32. S. | A5 - B3 | C3 - C2 |
| 33. K. | F1 - E1 | Sr E6 - D4 |
| 34. S. | B3 - C1 | Sr D4 - B5 |
| 35. | A3 - A4 | Sr B5 - C3 |
| 36. | A4 - A5 | Sr. C3 - D5 |
| 37. | B4 - B5 | Sr. D5 - C7 |
| 38. | B5 - B6 | A7 - B6† |
| 39. | A5 - B6† | Sr C7 - A6 |
| 40. | B6 - B7 | K. F8 - E7 |

In dieser Stellung nimmt jeder König den feindlichen Bauer, und das Spiel muß unentschieden bleiben.

---

## I. Veränderung.

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 3. | - - | D. D8 - E7 |
| 4. | D2 - D3 | D7 - D6 |
| 5. | Sr. G1 - F3 | L. C8 - G4 |
| 6. | K. rochirt | Sr G8 - F6 |
| 7. | L. C1 - G5 | K. rochirt |
| 8. | S. B1 - D2 | S. B8 - D7 |

Das Spiel muß unentschieden bleiben, wenn beyde Theile ohne Fehler spielen.

---

## II. Veränderung.

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 5. | E4 - E5 | D7 - D5 |

Wenn er statt dessen D. D8 - E7 zöge, so würde ich dagegen D. D1 - E2 ziehn, und ihn zwingen, den Zug Sr. F6 - G8 zurück zu thun. Auch würde ich durch den Gegenzug C3 - D4† zwey Mittelbauern und eine bessere Lage des Spiels haben. — Oder wenn er dafür Sr. F6 - E4 zöge, so würde folgen:

6. L. C4 - F7†* K. E8 - F7†
7. D. D1 - F3* Sr. E4 - F6
8. E5 - F6†, womit ich gewinnen würde.

| | | |
|---|---|---|
| 6. | E5 - F6† | D5 - C4† |
| 7. D. | D1 - H5 | |

In dieser Lage mag der S. nun seinen Läufer C5 zurückziehn, oder unterstützen, so ziehe ich F6 - G7† und habe ein sehr gutes Spiel.

---

# 83. Spiel.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1. E2 - E4 | E7 - E5 |
| 2. Lr. F1 - C4 | C7 - C6 |

Aus der Folge wird ſich ergeben, daß dieſer Zug ſchlecht war. Er hätte aber doch ſeine Abſicht erreicht, welche dahin ging, ſeine Bauern auf der Mitte feſten Fuß faſſen zu laſſen, wenn ſie nicht durch meinen nachfolgenden Zug vereitelt wäre.

3. [D2 - D4]

Oder ich ziehe nicht ſo gut Sr. G1 - F3. Denn beym Anfang eines Spiels hat man zwar die Abſicht, ſeine Steine herauszubringen; aber die Art, wie es geſchieht, iſt nicht gleichgültig, und muß ſich nothwendig nach dem Gange richten, den der Gegner nimmt. Siehe Veränderung.

| | |
|---|---|
| | D. D8 - E7 |
| 4. D4 - D5 | D7 - D6 |
| 5. D. D1 - E2 | F7 - F5 |
| 6. S. B1 - C3 | Sr. G8 - F6 |
| 7. L. C1 - G5 | H7 - H6 |
| 8. L. G5 - F6† | |

um keine Zeit zu verlieren, und den Gegner keine gewinnen zu laſſen.

| | |
|---|---|
| | D. E7 - F6† |
| 9. K. rochirt | Lr. F8 - E7 |
| 10. Sr. G1 - H3 | |

Um hernach F2 - F4 ziehen zu können. Der S. könnte zwar dieſen Springer angreifen und ſogar mit ſeinem Läufer C8 nehmen; allein er beſorgt, dadurch ſeinen linken Flügel, wohin er eben rochiren will, zu ſchwächen.

| | |
|---|---|
| | C6 - C5 |
| 11. F2 - F4 | K. rochirt |
| 12. F4 - E5† | D. F6 - E5† |
| 13. E4 - F5† | D. E5 - E2† |
| 14. S. C3 - E2† | L. C8 - F5† |
| 15. Sr. H3 - F4 | Lr. E7 - G5 |
| 16. G2 - G3 | S. B8 - D7 |
| 17. Lr. C4 - D3 | L. F5 - G4 |
| 18. Tr. H1 - F1 | |

Ich würde ſonſt einen Bauer verlieren.

| | |
|---|---|
| | S. D7 - E5 |
| 19. K. C1 - D2 | |

Wenn keine Königin mehr im Spiele iſt, ſo iſt es oft ſehr rathſam, den König vorrücken zu laſſen; auch giebt es kein anderes Mittel, einen Doppelbauer zu verhüten.

| | |
|---|---|
| | C5 - C4 |
| 20. Lr. D3 - E4 | B7 - B5 |
| 21. H2 - H3 | L. G4 - E2† |
| 22. K. D2 - E2† | Lr. G5 - F4† |
| 23. G3 - F4† | S. E5 - D7 |
| 24. K. E2 - E3 | T. A8 - E8 |

| | | |
|---|---|---|
| 25. T. | D1 - E1 | S. D7 - C5 |
| 26. K. | E3 - F3 | T. E8 - E7 |
| 27. Lr. | E4 - G6 | |

Dies ist der Zug, welcher das Spiel entscheidet und zum Siege führt; so wie jeder andere Zug den Verlust des Spiels verursacht hätte.

| | | |
|---|---|---|
| | | T. E7 - E1† |
| 28. Tr. | F1 - E1† | A7 - A5 |
| 29. Tr. | E1 - E7 | |

Ich muß, sobald als möglich, meine Thürme in das Spiel des Gegners ziehn, damit sie seinem Könige den Gang versperren, unterdessen mein eigener Freyheit behält, nach Gefallen vorzurücken.

| | | |
|---|---|---|
| | | B5 - B4 |
| 30. | B2 - B3 | C4 - B3† |
| 31. | C2 - B3† | Tr. F8 - A8 |
| 32. K. | F3 - E3 | A5 - A4 |
| 33. | B3 - A4† | S. C5 - A4† |
| 34. Tr. | E7 - D7 | S. A4 - C3 |
| 35. Tr. | D7 - D6† | S. C3 - A2† |
| 36. Tr. | D6 - B6 | K. G8 - F8 |
| 37. Tr. | B6 - B7 | |

Um zu verhindern, daß der feindliche König nicht vorrücken und meinen Bauer D5 den Weg zur Dame versperren könne.

| | | |
|---|---|---|
| | | S. A2 - C3 |
| 38. Tr. | B7 - F7* | K. F8 - G8 |
| 39. | D5 - D6 | Tr. A8 - D8 |
| 40. | D6 - D7 | B4 - B3 |
| 41. K. | E3 - D4 | B3 - B2 |
| 42. Tr. | F7 - E7 | S. C3 - B5* |
| 43. K. | D4 - C5 | S. B5 - C7 |
| 44. K. | C5 - C6 | K. G8 - F8 |
| 45. Tr. | E7 - E8* | |

Nach der Meinung der Verf. habe ich gewonnen. Aber dieser letzte Zug ist ganz falsch. Denn er macht mich das Spiel verlieren, indem die Folge seyn würde:

| | | |
|---|---|---|
| 45. | - - | S. C7 - E8† |
| 46. | D7 - E8D†* | Tr. D8 - E8† |
| 47. Lr. | G6 - E8† | K. F8 - E8† |

Nun mag ich ziehen, was ich will, so zieht der S. B2 - B1 D. und gewinnt offenbar das Spiel.

Eine bessere Fortsetzung des Spiels vom 44. Zuge des S. an wäre folgende:

| | | |
|---|---|---|
| 45. Tr. | E7 - F7* | K. F8 - G8 |
| 46. K. | C6 - C7† | Tr. D8 - A8 |
| 47. K. | C7 - B7 | Tr. A8 - D8 |
| 48. Tr. | F7 - E7 | K. G8 - F8 |
| 49. Tr. | E7 - E8* | Tr. D8 - E8† |
| 50. | D7 - E8D. †‡ | |

---

## Veränderung.

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 3. Sr. | G1 - F3 | Lr. F8 - D6 |
| 4. | C2 - C3 | Lr. D6 - C7 |
| 5. | D2 - D4 | E5 - D4† |
| 6. | C3 - D4† | Sr. G8 - E7 |
| 7. Sr. | F3 - G5 | D7 - D5 |

Hätte er statt dessen rochirt, so hätte ich D. D1 - H5 gespielt, und, wenn er H7 - H6 dagegen gezogen hätte, mit dem Zuge Sr. G5 - F7† das Spiel gewonnen.

| | | |
|---|---|---|
| 8. | E4 - D5† | C6 - D5† |
| 9. | Lr. G4 - D3 | H7 - H6 |
| 10. | D. D1 - H5 | K. rochirt |
| 11. | Sr. G5 - F3 | S. B8 - C6 |
| 12. | K. rochirt | D. D8 - D6 |
| 13. | S. B1 - C3 | A7 - A6 |

Um zu verhindern, daß ich nicht durch S. C3 - B5 ſeine Königin und ſeinen Läufer zugleich angreife, die er gern beyde in der gegenwärtigen Stellung erhalten will.

| | | |
|---|---|---|
| 14. | L. C1 - D2 | F7 - F5 |
| 15. | S. C3 - E2 | G7 - G5 |
| 16. | H2 - H4 | |

Ich will den Gegner reizen, ſeinen Bauer G5 vorzurücken, und dadurch die Freyheit erhalten, L. D2 - F4 zu ziehen, um deſſen Königin wegzuſchaffen, deren Richtung auf dieſe Linie mir gefährlich iſt. Allein durch dieſen Zug gewinnt er doch einen Bauer, und in der Folge das ganze Spiel. — Hätte ich dafür lieber G2 - G3 gezogen, ſo würde das Spiel unentſchieden geworden ſeyn.

| | | |
|---|---|---|
| | | G5 - G4 |
| 17. | L. D2 - F4 | D. D6 - G6 |
| 18. | D. H5 - G6†* | Sr. E7 - G6† |
| 19. | L. F4 - C7† | G4 - F3† |
| 20. | G2 - F3† | Sr. G6 - H4† |
| 21. | F3 - F4 | Sr. H4 - F3* |
| 22. | K. G1 - G2 | Sr. F3 - D4† |
| 23. | S. E2 - D4† | S. C6 - D4† |
| 24. | Tr. F1 - H1 | K. G8 - H7 |
| 25. | Tr. H1 - H5 | Tr. F8 - G8* |

Um meinen König zu zwingen, ſich auf ſeine Linie zurück zu ziehen, damit meine Thürme nicht verdoppelt werden.

| | | |
|---|---|---|
| 26. | K. G2 - H1 | Tr. G8 - G4 |
| 27. | L. C7 - E5 | K. H7 - G6 |
| 28. | Tr. H5 - H3 | S. D4 - C6 |
| 29. | F2 - F3 | S. C6 - E5† |

Er verliert zwar dagegen ſeinen Thurm; aber gewinnt einen Bauer mehr und erleichtert ſich den Sieg.

| | | |
|---|---|---|
| 30. | F3 - G4† | S. E5 - G4† |
| 31. | T. A1 - F1 | L. C8 - D7 |
| 32. | Tr. H3 - G3 | H6 - H5 |
| 33. | T. F1 - E1 | K. G6 - F6 |
| 34. | K. H1 - G1 | T. A8 - H8 |
| 35. | B2 - B3 | D5 - D4 |
| 36. | T. E1 - C1 | L. D7 - C6 |
| 37. | T. C1 - C4 | T. H8 - D8 |
| 38. | Lr. D3 - C2 | L. C6 - E4 |
| 39. | T. C4 - C7 | S. G4 - E3 |
| 40. | Lr. C2 - E4† | F5 - E4† |
| 41. | Tr. G3 - G7 | S. E3 - F5 |
| 42. | Tr. G7 - F7* | K. F6 - E6 |
| 43. | K. G1 - F2 | D4 - D3 |

Der S. gewinnt das Spiel.

# 84. Spiel.

| Schwarz. | Weiß. |
|---|---|
| 1. E7 - E5 | E2 - E4 |
| 2. Sr. G8 - F6 | [D2 - D3] |

Oder S. B1 - C3. Siehe III. Veränderung.

| | |
|---|---|
| 3. Lr. F8 - C5 | |

Oder er zieht statt dessen D7 - D5. Diese Spielart hat Philidor ausgeführt. (Siehe unten Spiel 102. I. Veränd.)

| | |
|---|---|
| | [C2 - C3] |

Oder F2 - F4. Siehe II. Veränderung.

| | |
|---|---|
| 4. C7 - C6 | D3 - D4 |
| 5. E5 - D4† | C3 - D4† |
| 6. Lr. C5 - B4* | L. C1 - D2 |
| 7. Lr. B4 - D2†* | S. B1 - D2† |
| 8. D. D8 - B6 | E4 - E5 |
| 9. Sr. F6 - D5 | S. D2 - B3 |
| 10. K. rochirt | Lr. F1 - D3 |
| 11. F7 - F6 | Sr. G1 - F3 |
| 12. F6 - E5† | D4 - E5† |
| 13. Sr. D5 - F4 | K. rochirt |
| 14. Sr. F4 - D3† | D. D1 - D3† |
| 15. D. B6 - D8 | T. A1 - E1 |
| 16. S. B8 - A6 | Sr. F3 - D4 |
| 17. S. A6 - C7 | Sr. D4 - F5 |
| 18. D7 - D5 | Sr. F5 - G3 |
| 19. S. C7 - E6 | S. B3 - D4 |
| 20. C6 - C5 | S. D4 - E6† |
| 21. L. C8 - E6† | F2 - F4 |
| 22. D. D8 - B6 | F4 - F5 |
| 23. C5 - C4* | D. D3 - E3 |
| 24. D. [B6 - E3†] | |

Oder D5 - D4. Siehe I. Veränderung.

| | |
|---|---|
| | T. E1 - E3† |
| 25. L. E6 - D7 | E5 - E6 |
| 26. L. D7 - C6 | Sr. G3 - E2 |
| 27. Tr. F8 - F6 | Sr. E2 - D4 |
| 28. G7 - G6 | |

Um meine Bauern zu trennen.

| | |
|---|---|
| | G2 - G4 |
| 29. G6 - F5† | |

Zöge er statt dessen G6 - G5, so verlöre er das Spiel. Denn die Folge davon wäre:

| | |
|---|---|
| 29. - - | H2 - H4 |
| 30. H7 - H6 | H4 - G5† |
| 31. H6 - G5† | Sr. D4 - F3, |

womit ich gewinnen würde.

| | |
|---|---|
| | G4 - F5†, |
| 30. K. G8 - F8 | Tr. F1 - F4 |
| 31. K. F8 - E7 | T. E3 - G3 |
| 32. H7 - H6 | T. G3 - G7* |
| 33. K. E7 - D6 | K. G1 - F2 |
| 34. K. D6 - E5 | K. F2 - E3 |
| 35. K. E5 - D6 | Sr. D4 - C6† |
| 36. B7 - C6† | |

Hätte er dafür K. D6 - C6† gezogen, so hätte er dem Vordringen meiner Bauern nicht Einhalt thun können, ohne seinen Bauer B7 einzubüßen.

| | |
|---|---|
| | Tr. F4 - F1 |
| 37. C6 - C5 | T. G7 - G3 |

| | | |
|---|---|---|
| 38. T. | A8 - F8 | T. G3 - F3 |
| 39. | A7 - A5 | A2 - A4 |
| 40. | H6 - H5 | H2 - H4 |
| 41. T. | F8 - G8 | T. F3 - F4 |
| 42. T. | G8 - G3* | Tr. F4 - F3 |

In dieser Lage bleibt das Spiel unentschieden.

---

## I. Veränderung.

### Stellung.

S. K. G8; D. B6; Tr. F8; T. A8; L. E6; B. A7; B7; C4; D5; G7; H7.

W. K. G1; D. E3; T. E1; Tr. F1; Sr. G3; B. A2; B2; E5; F5; G2; H2.

| | Schwarz. | Weiß. |
|---|---|---|
| 24. | D5 - D4 | D. E3 - G5 |
| 25. L. | E6 - D5 | F5 - F6 |
| 26. | G7 - G6 | Sr. G3 - H5 |
| 27. Tr. | F8 - F7 | Sr. H5 - F4 |
| 28. D. | B6 - C6 | Sr. F4 - G6† |
| 29. | H7 - G6† | D. G5 - G6†* |
| 30. K. | G8 - H8 | Tr. F1 - F5 |
| 31. D. | C6 - D7 | Tr. F5 - H5* |
| 32. Tr. | F7 - H7 | E5 - E6 |
| 33. D. | D7 - C7 | E6 - E7 |

Ich gewinne das Spiel.

---

## II. Veränderung.

| | Schwarz. | Weiß. |
|---|---|---|
| 3. | - - | F2 - F4 |
| 4. Lr. | C5 - G1† | |

Wenn er statt dessen rochirt hätte, so hätte ich sogleich F4 - F5 ziehn müssen.

| | | |
|---|---|---|
| | | Tr. H1 - G1† |
| 5. | E5 - F4† | L. C1 - F4† |
| 6. | C7 - C6 | L. F4 - E3 |
| 7. | D7 - D5 | E4 - D5† |
| 8. Sr. | F6 - D5† | L. E3 - F2 |
| 9. K. | rochirt | D. D1 - F3 |

Denn es ist die höchste Zeit, daß ich meine Königin herausbringe, und mich in den Stand setze, nach C1 zu rochiren.

| | | |
|---|---|---|
| 10. Tr. | F8 - E8* | Lr. F1 - E2 |
| 11. D. | D8 - E7 | A2 - A3 |
| 12. D. | E7 - E5 | D3 - D4 |
| 13. D. | E5 - E7 | |

Hätte er dafür D. E5 - H2† gezogen, so müßte ich dagegen G2 - G3, und nachher S. B1 - D2, ziehn und dann rochiren. Dadurch, und durch die Oeffnung, welche mein Thurm gegen seinen König auf der Linie H hat, würde ich ein vortreffliches Spiel haben.

| | | |
|---|---|---|
| | | C2 - C4 |
| 14. Sr. | D5 - F6 | L. F2 - H4 |
| 15. L. | C8 - G4 | D. F3 - G4† |

Zöge ich statt dessen L. H4 - F6†, so würde er D. E7 - E2†* ziehn, und dann durch Tr. E8 - E2†* einen Stein und das Spiel gewinnen.

| | | |
|---|---|---|
| 16. Sr. | F6 - G4† | L. H4 - E7† |
| 17 Tr. | E8 - E7† | H2 - H3 |
| 18. Sr. | G4 - F6 | S. B1 - C3 |
| 19. S. | B8 - D7 | K. rochirt |
| 20. T. | A8 - D8 | Lr. E2 - F3 |

| | | |
|---|---|---|
| 21. S. | D7 - B6 | B2 - B3 |
| 22. Tr. | E7 - D7 | S. C3 - E2 |
| 23. | A7 - A5 | A3 - A4 |
| 24. Sr. | F6 - E8 | |

Um damit auf das Feld E6 zu kommen und meinen Bauer D4 anzugreifen.

| | | |
|---|---|---|
| | | K. C1 - C2 |
| 25. Sr. | E8 - C7 | K. C2 - C3 |
| 26. Sr. | C7 - E6 | Lr. F3 - G4 |
| 27. Tr. | D7 - E7 | Lr. G4 - E6† |
| 28. Tr. | E7 - E6† | S. E2 - F4 |
| 29. Tr. | E6 - E4 | G2 - G3 |
| 30. S. | B6 - C8 | |

Er kann nichts besseres thun, als Stellen für seinen Springer suchen. Vor der Hand will er ihn auf das Feld F5 bringen.

| | | |
|---|---|---|
| | | Tr. G1 - E1 |
| 31. T. | D8 - E8 | Tr. E1 - E4† |
| 32. T. | E8 - E4† | K. C3 - D3 |
| 33. T. | E4 - E8 | G3 - G4 |
| 34. S. | C8 - D6 | T. D1 - D2 |
| 35. | H7 - H6 | T. D2 - E2 |
| 36. T. | E8 - E2† | S. F4 - E2† |
| 37. K. | G8 - F8 | C4 - C5 |
| 38. S. | D6 - E8 | K. D3 - C4 |
| 39. S. | E8 - F6 | S. E2 - C3 |
| 40. K. | F8 - E7 | D4 - D5 |
| 41. | C6 - D5†* | S. C3 - D5†* |
| 42. S. | F6 - D5† | K. C4 - D5† |
| 43. K. | E7 - D7 | H3 - H4 |
| 44. | F7 - F6 | H4 - H5 |
| 45. K. | D7 - E7 | K. D5 - E4 |
| 46. K. | E7 - E6 | K. E4 - F4 |
| 47. K. | E6 - E7 | |

Hätte er, um mit seinem Könige dem meinigen gegenüber zu bleiben, meinen Bauer C5 angegriffen, so hätte er das Spiel verloren. Denn ich hätte nicht allein seine Bauern F6, G7 und H6 angegriffen, sondern auch Zeit genug gehabt, sie zu schlagen und meinen eigenen Bauer H5 in die Dame zu bringen, ehe er mit dem seinigen A5 dahin gelangt wäre.

| | | |
|---|---|---|
| | | K. F4 - F5 |
| 48. K. | E7 - F7 | K. F5 - E4 |
| 49. K. | F7 - E6 | |

In dieser Lage bleibt das Spiel unentschieden.

---

## III. Veränderung.

| Schwarz. | | Weiß. |
|---|---|---|
| 2. | - - | S. B1 - C3 |
| 3. Lr. | F8 - C5 | Lr [F1 - C4] |

Oder, wiewohl nicht gut, Sr. G1 - F3. Denn es ist immer gefährlich, sich den vom Läufer des feindlichen Königs unterstützten Springer auf den Hals kommen zu lassen, ehe man seinen eigenen Königsläufer herausgebracht hat, weil man dadurch behindert wird, zu rochiren und seinen Thurm zu gebrauchen.

Siehe IV. Veränderung.

| | | |
|---|---|---|
| 4. | C7 - C6 | Sr. G1 - F3 |

Ein besserer Zug wäre D. D1 - E2 gewesen.

| | | |
|---|---|---|
| 5. | D7 - D5 | E4 - D5† |

| | | |
|---|---|---|
| 6. | E5 - E4 | D. D1 - E2 |
| 7. | C6 - D5† | Lr. C4 - B5* |
| 8. S. | B8 - C6 | D2 - D3 |
| 9. D. | D8 - E7 | D3 - E4† |
| 10. | D5 - E4† | Sr. F3 - G5 |
| 11. L. | C8 - F5 | F2 - F3 |
| 12. Lr. | E4 - F3† | D. E2 - E7†* |
| 13. Lr. | C5 - E7† | Sr. G5 - F3† |
| 14. K. | roch. - G8 | |

Wenn er dafür L. F5 - C2† zöge, so würde ich Sr. F3 - D4 ziehn, und den Bauer bey ungleich besserer Stellung meines Spiels wieder gewinnen.

| | | |
|---|---|---|
| | | Lr. B5 - C6† |
| 15. | B7 - C6† | Sr. F3 - D4 |
| 16. L. | F5 - D7 | K. rochirt |

In dieser Stellung sind die Spiele ungefähr gleich, obgleich der S. einen einzelnen Bauer C6 hat.

---

## IV. Veränderung. (III.)

| Schwarz. | Weiß. |
|---|---|
| 3. - - | Sr. G1 - F3 |
| 4. Sr. F6 - G4 | D2 - D4 |
| 5. E5 - D4† | Sr. F3 - D4† |
| 6. Sr. G4 - F2† | K. E1 - F2† |
| 7. D. D8 - F6* | K. F2 - E3 |
| 8. S. B8 - C6 | S. C3 - E2 |
| 9. [D7 - D5] | |

Oder er rochirt. Siehe V. Veränderung.

H2 - H3

Um seinem Läufer C8 das Feld G4 zu versperren, weil er von da aus meinen Springer E2, welcher den andern Springer deckt, rauben könnte.

10. D. F6 - E5

Viel besser hätte er rochirt. Alsdann wären die folgenden Züge gewesen:

10. - - C2 - C3

11. Tr. F8 - E8 S. E2 - G3

12. D. F6 - E5, womit er gewinnen würde.

C2 - C3

Um meinen Springer D4 zu unterstützen, da mein König zurück muß, und um den Gegner abzuhalten, durch S. C6 - B4 diesen seinen Springer eindringen zu lassen.

| | | |
|---|---|---|
| 11. D. | E5 - E4†* | K. E3 - F2 |
| 12. D. | E4 - H4* | K. F2 - G1 |
| 13. K. | rochirt | L. C1 - F4 |
| 14. Tr. | F8 - E8 | L. F4 - G3 |
| 15. D. | H4 - F6 | |

Oder auch D. H4 - H5.

K. G1 - H2

In dieser Lage werde ich wegen des Springers, welchen ich gegen zwey Bauern genommen habe, das Spiel gewinnen.

---

## V. Veränderung. (IV.)

| Schwarz. | Weiß. |
|---|---|
| 9. K. rochirt | C2 - C3 |
| 10. Tr. F8 - E8 | S. E2 - G3 |

11. D7 - D5 Lr. F1 - B5
12. D. F6 - G6

Wenn er dafür D5 - E4† zöge, so würde ich dagegen Lr. B5 - C6†, und hernach Tr. H1 - F1, ziehn. Dadurch brächte ich meinen König in dieselbe Lage zurück, als wenn ich rochirt hätte.

Lr. B5 - C6†

13. Tr. E8 - E4†*

Hätte er B7 C6† gezogen, so würde ich Tr. H1 - F1 ziehn müssen.

S. G3 - E4†
14. D. G6 - E4†* K. E3 - F2
15. L. C8 - G4 Lr C6 - D5†

Auf diese Art bleibe ich dem Gegner noch überlegen, weil ich das Schach, daß er im Rückzug etwa bieten mögte, durch Lr. D5 - F3 decken kann; wenn er aber sich entschlösse, zu schlagen, nichts anders entstehen könnte, als ein Tausch. Ich behalte alsdann den Stein immer noch übrig, den ich bereits vor ihm voraus habe.

---

## 85. Spiel.

| Schwarz. | Weiß. |
|---|---|
| 1. E7 - E5 | E2 - E4 |
| 2. C7 - C6 | |

Dieser Zug ist zwar nicht der beste, allein er zieht doch nicht nothwendig den Verlust des Spiels nach sich.

D2 - D4

3. [E5 - D4†]

Oder Sr. G8 - F6. Siehe Veränderung.

D. D1 - D4†

| | |
|---|---|
| 4. D7 - D6 | F2 - F4 |
| 5. F7 - F5 | E4 - E5 |
| 6. D. D8 - C7 | Lr. F1 - C4 |
| 7. D6 - E5† | F4 - E5† |
| 8. B7 - B5 | Lr. C4 - B3 |
| 9. A7 - A5 | A2 - A3 |
| 10. S. B8 - A6 | Sr. G1 - F3 |
| 11. Lr. F8 - C5 | D. D4 - D3 |
| 12. Sr. G8 - E7 | L. C1 - E3 |
| 13. H7 - H6 | S. B1 - D2 |
| 14. Lr. C5 - E3† | D. D3 - E3† |
| 15. C6 - C5 | K. roch - G1 |
| 16. C5 - C4 | |

In dieser Stellung kann er rochiren, nachdem er meinem Läufer B3 den Weg versperrt hat, und dann steht sein Spiel eben so gut, als das meinige.

---

## Veränderung.

| | Schwarz. | Weiß. |
|---|---|---|
| 3. | Sr. G8 - F6 | L. C1 - G5 |
| 4. | D. D8 - E7 | L. G5 - F6† |
| 5. | D. E7 - F6† | Sr. G1 - F3 |
| 6. | Lr. F8 - D6 | Lr. F1 - C4 |
| 7. | K. rochirt | K. rochirt |
| 8. | Lr. D6 - C7 | C2 - C3 |
| 9. | D7 - D6 | H2 - H3 |
| 10. | S. B8 - D7 | S. B1 - D2 |
| 11. | B7 - B5 | Lr. C4 - B3 |
| 12. | S D7 - B6 | A2 - A4 |
| 13. | L. C8 - E6 | A4 - A5 |
| 14. | S. B6 - D7 | Lr. B3 - E6† |
| 15. | D. F6 - E6† | B2 - B4 |
| 16. | F7 - F5 | E4 - F5† |
| 17. | D. E6 - F5† | D4 - E5† |
| 18. | S. D7 - E5† | Sr. F3 - E5† |
| 19. | D. F5 - E5† | T. A1 - C1 |
| 20. | D6 - D5 | G2 - G3 |
| 21. | Tr. F8 - F6 | S. D2 - F3 |
| 22. | D. E5 - H5 | K. G1 - G2 |
| 23. | T. A8 - F8 | S. F3 - D4 |
| 24. | D. H5 - E5 | D. D1 - E2 |
| 25. | D. E5 - D6 | T. C1 - E1 |
| 26. | Lr. C7 - B8 | F2 - F4 |
| 27. | Tr. F6 - G6 | K. G2 - H2 |
| 28. | A7 - A6 | D. E2 - E7 |
| 29. | D. D6 - E7† | T. E1 - E7† |
| 30. | Lr. B8 - D6 | T. E7 - A7 |
| 31. | C6 - C5 | S. D4 - C2 |
| 32. | C5 - B4† | S. C2 - B4† |
| 33. | Lr D6 - B4† | C3 - B4† |
| 34. | T. F8 - C8 | Tr. F1 - F2 |
| 35. | T. C8 - C4 | T. A7 - D7 |
| 36. | T. C4 - B4† | T. D7 - D5† |
| 37. | T. B4 - A4 | Tr. F2 - C2 |
| 38. | T. A4 - A5† | Tr. C2 - C7 |
| 39. | Tr. G6 - F6 | T. D5 - D8 |
| 40. | Tr. F6 - F8 | T. D8 - D7 |
| 41. | Tr. F8 - E8 | T. D7 - G7†* |
| 42. | K. G3 - H8 | T. G7 - H7†* |
| 43. | K. H8 - G8 | Tr. C7 - G7* |
| 44. | K. G8 - F8 | Tr. G7 - F7* |
| 45. | K. F8 - G8 | T. H7 - G7* |
| 46. | K. G8 - H8 | T. G7 - H7* |

In dieser Stellung scheint es am rathsamsten zu seyn, daß ich unaufhörlich Schach biete, wodurch das Spiel aufgehoben wird, weil ich nicht verhindern kann, daß er einen Bauer in die Dame führt. — Indessen kann ich dennoch durch die folgenden Züge das Spiel gewinnen.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 47. | K. H8 - G8 | | H3 - H4 |
| 48. | Tr. A5 - A2* | K. | H2 - H3 |
| 49. | B5 - B4 | K. | H3 - G4 |
| 50. | B4 - B3 | | H4 - H5 |
| 51. | B3 - B2 | | H5 - H6 |
| 52. | B2 - B1 D. | Tr. | F7 - G7* |
| 53. | K. G8 - F8 | T. | H7 - H8‡ |

# 86. Spiel.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1. E2 - E4 | C7 - C5 |
| 2. [F2 - F4] | |

Oder C2 - C3. Siehe IV. Veränderung.

| | |
|---|---|
| | S. B8 - C6 |
| 3. Sr. G1 - F3 | D7 - D5 |
| 4. E4 - E5 | L. C8 - G4 |
| 5. H2 - H3 | L. G4 - F3† |
| 6. D. D1 - F3† | E7 - E6 |
| 7. Lr. F1 - B5 | Sr G8 - E7 |
| 8. K rochirt | D. D8 - B6 |
| 9. Lr. B5 - C6†* | |

Zöge ich dafür Lr. B5 - E2, so würde er gewinnen. Denn die Folge würde seyn:

| | |
|---|---|
| 9. - - | S. C6 - D4 |
| 10. D. F3 - D3 | C5 - C4 ꝛc. |
| | Sr. E7 - C6† |
| 10. C2 - C3 | Lr. F8 - E7 |

Wenn er C5 - C4* zöge, so wäre dies ein unnützer und vielleicht schädlicher Zeitverlust für ihn. Denn es muß billig nicht anders, als mit Vortheil eines Steins, oder zum Gewinn eines Zeitpuncts, Schach geboten werden.

| | |
|---|---|
| 11. K. G1 - H1 | K. [roch - G8] |

Oder er rochirt nach C8. Siehe II. Veränderung.

| | |
|---|---|
| 12. S. B1 - A3 | F7 - F6 |
| 13. D. F3 - G4 | Sr. C6 - A5 |
| 14. [E5 - F6†] | |

Durch diesen Zug verliere ich das Spiel, weil ich den Gegner dadurch Zeit gewinnen lasse, seine Thürme zu verdoppeln. Ein besserer Zug wäre Tr. F1 - E1 gewesen. Siehe I. Veränderung.

| | |
|---|---|
| | Tr. F8 - F6† |
| 15. D2 - D3 | T. A8 - F8 |
| 16. S. A3 - C2 | Lr. E7 - D6 |
| 17. B2 - B3 | D. B6 - C7 |
| 18. G2 - G3 | Tr. F6 - G6 |

Hätte er E6 - E5 gezogen, so zöge ich dagegen S. C2 - E3, und er dann D. C7 - C6, womit er seinen Sieg schneller entscheiden würde.

| | |
|---|---|
| 19. D. G4 - F3 | Sr. A5 - C6 |

Um ihn auf das Feld F5 zu bringen.

| | |
|---|---|
| 20. L. C1 - D2 | Sr. C6 - E7 |
| 21. T. A1 - E1 | Sr. E7 - F5 |
| 22. G3 - G4 | Sr. F5 - E7 |
| 23. T. E1 - E2 | Tr. G6 - F6 |

Da seine Absicht, meinen Bauer G4 hervorzulocken, erreicht ist, so greift er nun meinen Bauer F4 an, dessen Niederlage ihm den Sieg bringt.

| | |
|---|---|
| 24. D. F3 - G2 | Lr. D6 - F4† |
| 25. L. D2 - F4† | Tr. F6 - F4† |
| 26. Tr. F1 - F4† | D. C7 - F4† |

27. T. E2 - E6† Sr. E7 - G6
28. T. E6 - E1 Sr. G6 - H4
29. D. G2 - D5†* K. G8 - H8
30. D. D5 - E4 D. F4 - G3

Der S. gewinnt das Spiel.

---

## I. Veränderung.

| Weiß. | | Schwarz. |
|---|---|---|
| 14. | Tr. F1 - E1 | F6 - E5† |

Ein beſſerer Zug wäre F6 - F5 geweſen.

| | | |
|---|---|---|
| 15. | Tr. E1 - E5† | Tr. F8 - F6 |
| 16. | D2 - D3 | Tr. F6 - G6 |
| 17. | D. G4 - E2 | T. A8 - F8 |
| 18. | F4 - F5 | Tr. G6 - F6 |
| 19. | L. C1 - G5 | Tr. F6 - F7 |
| 20. | Tr. E5 - E6† | Lr. E7 - D6 |
| 21. | G2 - G4 | |

Ich muß gewinnen.

---

## II. Veränderung.

| Weiß. | | Schwarz. |
|---|---|---|
| 11. | - - | K. roch - C8 |
| 12. | D2 - D3 | H7 - H5 |
| 13. | S. B1 - A3 | F7 - F6 |
| 14. | D. F3 - E2 | F6 - E5† |
| 15. | F4 - E5† | G7 - G5 |
| 16. | S. [A3 - C2] | |

Oder D. E2 - E1. Siehe

## III. Veränderung.

| | | |
|---|---|---|
| | | G5 - G4 |
| 17. | B2 - B3 | T. D8 - G8 |
| 18. | L. C1 - F4 | D. B6 - D8 |
| 19. | S C2 - E3 | D. D8 - E8 |
| 20. | L. F4 - H2 | |

Um den Gegner zu reizen, daß er G4 - G3 ziehe. Denn wenn ich alsdann L. H2 - G1 ziehe, ſo ſteht mein König von des Gegners eigenen Bauern bedeckt, und ich kann überdies auch durch L. G1 - H2 meinem Thurme Luft machen.

| | | |
|---|---|---|
| | | D. E8 - G6 |
| 21. | T. A1 - D1 | D5 - D4 |
| 22. | C3 - D4† | Sr. C6 - D4† |
| 23. | D. E2 - D2 | Lr. E7 - G5 |
| 24. | T. D1 - E1 | Sr. D4 - F5 |
| 25. | L. H2 - F4 | Lr. G5 - F4† |
| 26. | Tr. F1 - F4† | G4 - H3† |

Wenn man eine Oeffnung gegen den feindlichen König machen will, ſo muß man ſich mit Wegnehmung des Bauers, der ihn bedeckt, nicht übereilen, bis man ſeine Steine zur Unterſtützung des Angriffs in die gehörige Ordnung geſtellt hat.

| | | |
|---|---|---|
| 27. | G2 - G4 | Sr. F5 - E3† |
| 28. | T. E1 - E3† | H5 - G4† |
| 29. | T. E3 - G3 | D. G6 - H5 |
| 30. | D. D2 - E3 | B7 - B6 |
| 31. | D3 - D4 | T. G8 - G5 |
| 32. | Tr F4 - E4 | C5 - D4† |
| 33. | D. E3 - D4† | Tr. H8 - D8 |
| 34. | D. D4 - C4* | K. C8 - B8 |
| 35. | D. C4 - E6† | H3 - H2 |
| 36. | Tr. E4 - E1 | D. H5 - H4 |
| 37. | T. G3 - E3 | G4 - G3 |

Der S. gewinnt.

---

## III. Veränderung. (II.)

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 16. | D. E2 - E1 | T. D8 - G8 |
| 17. | S. A3 - C2 | G5 - G4 |
| 18. | L. C1 - F4 | D. B6 - D8 |

Dies ist ein besserer Zug, um seinen Angriff zu verstärken, als wenn er mit derselben meinen Bauer B2 genommen hätte. Denn man muß mit der Königin nie einen Bauer nehmen, wenn sie dadurch im Angriff, oder in der Vertheidigung, aufgehalten wird.

| | | |
|---|---|---|
| 19. | Tr. F1 - G1 | D. D8 - E8 |
| 20. | H3 - H4 | G4 - G3 |
| 21. | L. F4 - G3† | D. E8 - G6 |
| 22. | K. H1 - H2 | D. G6 - D3† |

Jezt hat er den vorher aufgeopferten Bauer wieder gewonnen, und zugleich den Vortheil erhalten, daß er meine Mittelbauern getrennt und sich gegen meinen König eine Oeffnung gemacht hat.

| | | |
|---|---|---|
| 23. | S. C2 - E3 | D. D3 - G6 |
| 24. | S. E3 - F1 | T. G8 - F8 |
| 25. | T. A1 - D1 | Lr. E7 - D8 |

Es kommt ihm jezt darauf an, den Bauer E5 anzugreifen, und mir, ihn zu vertheidigen.

| | | |
|---|---|---|
| 26. | T. D1 - D2 | Lr D8 - C7 |
| 27. | T. D2 - E2 | T. F8 - F5 |
| 28. | S. F1 - D2 | Tr. H8 - F8 |
| 29. | S. D2 - F3 | D. G6 - G7 |

Wenn ich in dieser Lage wechselsweise Tr. G1 - H1 und Tr. H1 - G1 ziehe, so bleibt das Spiel unentschieden; ziehe ich aber den folgenden Zug, so muß der S. gewinnen.

| | | |
|---|---|---|
| 30. | Tr. G1 - F1 | Sr. C6 - E5† |
| 31. | L. G3 - E5† | Lr. C7 - E5†* |
| 32. | T. E2 - E5† | T. F5 - E5† |
| 33. | S. G3 - E5† | Tr. F8 - F1† |
| 34. | D. E1 - F1† | D. G7 - E5†* |

Der S. gewinnt das Spiel.

---

## IV. Veränderung.

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 2. | C2 - C3 | S. B8 - C6 |
| 3. | D2 - D4 | C5 - D4† |
| 4. | C3 - D4† | D7 - D5 |
| 5. | E4 - E5 | L. C8 - F5 |
| 6. | S. B1 - C3 | E7 - E6 |
| 7. | Lr. F1 - B5 | Sr. G8 - E7 |
| 8. | F2 - F4 | Sr. E7 - G6 |
| 9. | Sr. G1 - F3 | Lr. F8 - E7 |
| 10. | K. rochirt | K. rochirt |

In dieser Stellung stehen beyde Spiele gleich.

# 87. Spiel.

| Schwarz. | Weiß. |
|---|---|
| 1. C7 - C5 | [E2 - E4] |

Oder C2 - C4. Siehe Veränderung.

| | |
|---|---|
| 2. S. B8 - C6 | F2 - F4 |
| 3. E7 - E6 | |

Zöge er E7 - E5, ſo müßte ich dagegen D2 - D3 ziehn. Denn wenn ich dafür entweder F4 - E5†, oder F4 - F5, zöge, ſo würde ich durch den Zug des Gegners D. D8 - H4* das Spiel verlieren.

| | | |
|---|---|---|
| | | C2 - C3 |
| 4. | D7 - D5 | E4 - E5 |
| 5. | Sr. G8 - H6 | Sr. G1 - F3 |
| 6. | Lr. F8 - E7 | Lr. F1 - B5 |
| 7. | L. C8 - D7 | Lr. B5 - A4 |

Wenn ich ſtatt deſſen rochirte, ſo würde er durch S. C6 - E5† einen Bauer gewinnen.

| | | |
|---|---|---|
| 8. | K. rochirt | K. rochirt |
| 9. | F7 - F6 | D2 - D4 |
| 10. | F6 - E5† | F4 - E5† |
| 11. | Sr. H6 - F7 | Lr. A4 - C2 |
| 12. | C5 - C4 | L. C1 - E3 |
| 13. | B7 - B5 | B2 - B4 |
| 14. | A7 - A5 | B4 - A5† |
| 15. | S. C6 - A5† | S. B1 - D2 |
| 16. | B5 - B4 | C3 - B4† |
| 17. | Lr. E7 - B4† | A2 - A4 |
| 18. | D. D8 - E8 | Sr. F3 - G5 |
| 19. | Sr. F7 - G5† | L. E3 - G5† |
| 20. | Tr. F8 - F1†* | S. D2 - F1† |

Ich ſchlage lieber mit dem Springer, um ihn nachher, wie es nun die Umſtände erfordern, auf E3, oder G3, ſetzen zu können.

| | | |
|---|---|---|
| 21. | S. A5 - C6 | L. G5 - D2 |

Dieſer Läufer wird zurückgezogen, weil er dort unbrauchbar und unbeſchützt iſt, und er wird auf D2 gezogen, um ihn dem feindlichen Läufer entgegen zu ſetzen.

| | | |
|---|---|---|
| 22. | L. B4 - D2† | D. D1 - D2† |
| 23. | D. E8 - E7 | |

Um meinen Bauer D4 anzugreifen.

| | | |
|---|---|---|
| | | S. F1 - G3 |
| 24. | D. E7 - H4 | S. G3 - E2 |
| 25. | T. A8 - F8 | G2 - G3 |
| 26. | D. H4 - G4 | T. A1 - F1 |
| 27. | T. F8 - F1†* | K. G1 - F1† |
| 28. | D. G4 - F3* | K. F1 - G1 |
| 29. | D. F3 - A3 | |

Die Entſcheidung des Spiels hängt von dem Bauer A4 ab. Ich muß ihn mit ſo vielen Steinen unterſtützen, als der Gegner zum Angriff deſſelben herbeyführt.

| | | |
|---|---|---|
| | | S. E2 - C3 |
| 30. | S. C6 - B4 | Lr. C2 - D1 |
| 31. | G7 - G6 | S. C3 - B1 |
| 32. | D. A3 - D3 | D. D2 - D3† |

| | | |
|---|---|---|
| 33. | S. B4 - D3† | S. B1 - C3 |
| 34. | S. D3 - B4 | |

In dieser Stellung werden beyde Könige sich an ihre Bauern anschließen und das Spiel unentschieden machen.

---

## Veränderung.

| | Schwarz. | Weiß. |
|---|---|---|
| 1. | - - | C2 - C4 |
| 2. | S. B8 - C6 | E2 - E4 |
| 3. | E7 - E6 | S. B1 - C3 |
| 4. | Sr. G8 - F6 | F2 - F4 |
| 5. | D7 - D5 | C4 - D5† |
| 6. | E6 - D5† | E4 - E5 |
| 7. | Sr. F6 - G4 | Sr. G1 - F3 |
| 8. | Lr. F8 - E7 | Lr. F1 - D3 |
| 9. | F7 - F6 | E5 - F6† |

Wenn ich nicht durch Wegräumung dieses Bauers mir Luft machte, so würde der Gegner durch D5 - D4 mein Spiel in Verwirrung bringen.

| | | |
|---|---|---|
| 10. | Sr. G4 - F6† | A2 - A3 |
| 11. | L. C8 - E6 | Lr. D3 - C2 |
| 12. | K. rochirt | K. rochirt |
| 13. | H7 - H6 | K. G1 - H1 |
| 14. | A7 - A6 | D2 - D4 |
| 15. | C5 - C4 | L. C1 - E3 |

In dieser Stellung sind beyde Spiele ganz gleich.

---

# 88. Spiel.

---

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 1. | E2 - E2 | E7 - E5 |
| 2. | C2 - C4 | |

Dies ist kein guter Zug. Denn wenn ich auch gleich vorher E2-E4 gezogen habe, so behalte ich doch keine Bauern, um dem Gegner das Eindringen in mein Spiel zu verwehren. Ueberdies bleibt auch der Bauer meiner Königin ohne Thätigkeit zurück.

| | | |
|---|---|---|
| | | Lr. F8 - C5 |
| 3. | S. B1 - C3 | Sr. G8 - F6 |
| 4. | Lr. [F1 - E2] | |

Oder Lr. F1 - D3. Siehe I. Veränderung.

| | | |
|---|---|---|
| | | S. B8 - C6 |
| 5. | D2 - D3 | D7 - D6 |
| 6. | L. C1 - G5 | K. rochirt |
| 7. | Sr. G1 - F3 | H7 - H6 |
| 8. | L. G5 - F6† | D. D8 - F6† |
| 9. | S. C3 - D5 | D. F6 - D8 |
| 10. | K. rochirt | S. C6 - D4 |
| 11. | B2 - B4 | S. D4 - F3†* |
| 12. | Lr. E2 - F3† | Lr. C5 - D4 |
| 13. | T. A1 - B1 | C7 - C6 |

| | | |
|---|---|---|
| 14. S. | D5 - E3 | G7 - G6 |
| 15. Lr. | F3 - G4 | F7 - F5 |
| 16. | E4 - F5† | G6 - F5† |
| 17. Lr. | G4 - H5 | D. D8 - G5 |
| 18. D. | D1 - F3 | K. G8 - H7 |
| 19. K. | G1 - H1 | A7 - A6 |

Um ſeinen Läufer D4 in der nemlichen Richtung erhalten zu können, wenn er etwa von meinem Springer angegriffen würde.

| | | |
|---|---|---|
| 20. D. | F3 - H3 | F5 - F4 |
| 21. S. | E3 - G4 | Tr. F8 - G8 |
| 22. | F2 - F3 | L. C8 - E6 |
| 23. | G2 - G3 | F4 - G3† |
| 24. D. | H3 - G3† | T. A8 - F8 |
| 25. D. | G3 - H3 | T. F8 - F5 |
| 26. Tr. | F1 - G1 | Lr. D4 - G1† |
| 27. T. | B1 - G1† | K. H7 - H8 |

Der S. gewinnt. — Hätte er meinen Läufer genommen, ehe er ſeinen König zurückzog, ſo hätte er durch meinen Zug S. G4 - F6* ſeinen Thurm verloren.

---

## I. Veränderung.

| Weiß. | | Schwarz. |
|---|---|---|
| 4. Lr. | F1 - D3 | S. B8 - C6 |
| 5. | A2 - A3 | A7 - A5 |
| 6. Lr. | D3 - C2 | S. C6 - D4 |
| 7. | D2 - D3 | C7 - C6 |
| 8. Sr. | G1 - F3 | D7 - D6 |
| 9. | H2 - H3 | H7 - H6 |
| 10. L. | C1 - E3 | L. C8 - E6 |
| 11. L. | E3 - D4† | E5 - D4† |
| 12. S. | C3 - E2 | D. D8 - B6 |
| 13. K. | rochirt | |

Hätte ich, ſtatt zu rochiren, B2 - B3 gezogen, ſo hätte er Lr. C5 - A3† geſpielt. In dieſem Falle hätte ich nun entweder T. A1 - A3† gezogen, und dann würde er durch D. B6 - B4* Stein um Stein gewonnen; — oder S. E2 - D4†, und dann würde er durch Lr. A3 - B2† ebenfalls daſſelbe gewonnen haben.

| | | |
|---|---|---|
| | | K. roch - G8 |
| 14. Sr. | F3 - H2 | D. B6 - C7 |
| 15. | [F2 - F4] | |

Oder K. G1 - H1. Siehe II. Veränderung.

| | | |
|---|---|---|
| | | Sr. F6 - E4† |
| 16. | F4 - F5 | L. E6 - C4† |
| 17. | D3 - E4† | D4 - D3* |
| 18. K. | G1 - H1 | D3 - E2† |

Der S. gewinnt das Spiel.

---

## II. Veränderung. (I.)

| Weiß. | | Schwarz. |
|---|---|---|
| 15. K. | G1 - H1 | D6 - D5 |
| 16. | E4 - D5† | |

Wenn ich ſtatt deſſen F2 - F4 ziehe, ſo ſchlägt er mit D5 - E4†, und, wenn ich mit D3 - E4† wiedergeſchlagen habe, noch einmal mit L. E6 - C4†, und gewinnt einen Bauer und das Spiel.

| | | |
|---|---|---|
| | | C6 - D5† |
| 17. | B2 - B3 | T. A8 - D8 |
| 18. | F2 - F4 | D5 - C4† |

| | | |
|---|---|---|
| 19. | B3 - C4† | B7 - B6 |
| 20. D. | D1 - D2 | L. E6 - C8 |
| 21. L. | C2 - D1 | Sr. F6 - H5 |
| 22. Sr. | H2 - F3 | L. C8 - B7 |
| 23. K. | H1 - H2 | Tr. F8 - E8 |
| 24. | G2 - G3 | Tr. E8 - E3 |
| 25. S. | E2 - G1 | Sr. H5 - F4† |
| 26. | G3 - F4† | D. C7 - F4†* |
| 27. K. | H2 - H1 | Tr. E3 - F3† |
| 28. D. | D2 - F4† | Tr F3 - F4†* |

Der S. gewinnt das Spiel.

# 89. Spiel.

| Schwarz. | Weiß. |
|---|---|
| 1. F7 - F5 | D2 - D4 |
| 2. Sr. G8 - F6 | C2 - C4 |
| 3. E7 - E6 | S. B1 - C3 |
| 4. Lr. F8 - B4 | L. C1 - D2 |
| 5. K. rochirt | D. D1 - B3 |
| 6. Lr. B4 - A5 | K. rochirt |
| 7. C7 - C6 | F2 - F3 |
| 8. D7 - D6 | Sr. G1 - H3 |
| 9. Lr. A5 - C7 | Sr. H3 - F2 |
| 10. S. B8 - D7 | G2 - G4 |
| 11. F5 - G4† | |

Nähme er ihn nicht, so würde ich den seinigen nehmen, und weil er alsdann gezwungen wäre, mit seinem Bauer E6 zu schlagen, so würden dadurch seine Mittelbauern getrennt werden.

| | | |
|---|---|---|
| | | F3 - G4† |
| 12. | D6 - D5 | L. D2 - G5 |
| 13. D. | D8 - E8 | E2 - E4 |

Ich muß nicht mit C4 - D5† schlagen, sondern dem Gegner das Schlagen überlassen; wiewohl dieser es auch nicht thun wird, weil alsdann sein Bauer E6 ohne Unterstützung bliebe. Eben so wenig darf ich C4 - C5 ziehn, weil er diesen Bauer mit seinem Bauer B7 angreifen, meine Mittelbauern trennen und seinem Thurm gegen den Flügel, wohin ich rochirt habe, eine Oeffnung verschaffen würde.

| | | |
|---|---|---|
| 14. D. | E8 - G6 | H2 - H4 |
| 15. | H7 - H6 | L. G5 - F6† |
| 16. Tr. | F8 - F6† | D. B3 - C2 |
| 17. | B7 - B6 | C4 - D5† |

Da der Gegner den Bauer C6 gern vorrücken will, um meine Bauern zu trennen, so ist es die höchste Zeit, daß ich denselben schlage, und zwar vorzüglich mit dem Bauer C4, um zwey Mittelbauern zu behalten.

| | | |
|---|---|---|
| 18. | E6 - D5† | Lr. F1 - D3 |

| | | |
|---|---|---|
| 19. D. G6 - F7 | T. D1 - F1 | |
| 20. L. C8 - B7 | E4 - E5 | |
| 21. Tr. F6 - F3 | Sr. F2 - D1 | |
| 22. T. A8 - F8 | D. C2 - E2 | |
| 23. D. F7 - F4* | K. C1 - B1 | |
| 24. Tr. [F3 - F1†] | | |

Durch dieſen Zug verliert er das Spiel. Auch mit D. F4 - G4† würde er eine Oeffnung gegen ſeinen eigenen König machen. Beſſer hätte er gezogen C6 - C5. Siehe Veränderung.

| | | |
|---|---|---|
| | Tr. H1 - F1† | |
| 25. D. F4 - D4† | E5 - E6 | |
| 26. Sr. D7 - F6 | G4 - G5 | |
| 27. H6 - G5† | H4 - G5† | |
| 28. Sr. F6 - E4 | Tr. F1 - F8†* | |
| 29. K. G8 - F8† | D. E2 - F3* | |

Ich gewinne das Spiel.

---

## Veränderung.

### Stellung.

S. K. G8; D. F4; Tr. F3; T. F8; S. D7; Lr. B7; L. C7; B. A7; B6; C6; D5; G7; H6.

W. K. B1; D. E2; T. F1; Tr. H1; Sr. D1; S. C3; Lr. D3; B. A2; B2; D4; E5; G4; H4.

| | Schwarz. | Weiß. |
|---|---|---|
| 24. | C6 - C5 | E5 - E6 |
| 25. | Tr. F3 - F1† | Tr. H1 - F1† |
| 26. | D. F4 - F1† | D. E2 - F1† |
| 27. | T. F8 - F1† | Lr. D3 - F1† |
| 28. | S. D7 - F6 | G4 - G5 |
| 29. | H6 - G5† | H4 - G5† |
| 30. | S. F6 - E4 | S. C3 - E4† |
| 31. | D5 - E4† | D4 - C5† |
| 32. | B6 - C5† | Lr. F1 - C4 |
| 33. | K. G8 - F8 | Sr. D1 - C3 |
| 34. | E4 - E3 | Sr. C3 - E2 |
| 35. | L. B7 - F3 | K. B1 - C2 |
| 36. | K. F8 - E7 | K. C2 - D3 |
| 37. | L. F3 - D2†* | K. D3 - E2† |
| 38. | Lr. C7 - F4 | G5 - G6 |
| 39. | K. E7 - F6 | K. E2 - F3 |
| 40. | Lr. F4 - G5 | K. F3 - G4 |
| 41. | Lr. G5 - H6 | |

Zöge er dafür K. F6 - G6†, ſo verlöre er das Spiel. Denn die Folge wäre:

| | | |
|---|---|---|
| 41. | - - | Lr. C4 - D3* |
| 42. | K. G6 - F6 | E6 - E7 |
| 43. | K. F6 - E7† | K. G4 - G5† |

womit ich gewinnen würde.

| | | |
|---|---|---|
| | | A2 - A4 |
| 42. | E3 - E2 | Lr. C4 - E2† |
| 43. | K. F6 - E6† | |

Das Spiel bleibt unentſchieden.

# 90. Spiel.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1. E2 - E4 | D7 - D6 |
| 2. F2 - F4 | F7 - F5 |
| 3. E4 - E5 | Sr. G8 - H6 |
| 4. D2 - D4 | Sr. H6 - F7 |
| 5. Sr. G1 - F3 | C7 - C6 |
| 6. C2 - C4 | B7 - B6 |
| 7. D4 - D5 | |

Mein Spiel steht offenbar sehr gut. — Wer den Zug nicht hat, muß daher mit dem Bauer der Königin das Spiel nicht eröffnen.

# C. Nach Philidor.

## 91. Spiel.

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 1. | E2 - E4 | E7 - E5 |
| 2. | D2 - D3 | |

Ohne Noth muß man keinen von den andern Sechs Bauern ziehen, bis man sich erst bestimmt hat, nach welcher Seite hin man rochiren will. — Dieser Bauer thut übrigens nur Einen Schritt, nicht sowohl, weil der Bauer E5 das Weitergehen verhindert, als vielmehr um den Bauer E4 zu decken.

| | | |
|---|---|---|
| | | G7 - G6 |
| 3. | Sr. G1 - F3 | F7 - F5 |

Dieser Zug zeigt, daß meine Steine besser gespielt werden, als die des S.

| | | |
|---|---|---|
| 4. | E4 - F5† | G6 - F5† |
| 5. | Sr. F3 - E5† | D7 - D6 |

Hätte er diesen Zug früher gethan, so wäre sein Bauer E5 gerettet, dessen Niederlage meine Stellung stärcker gemacht hat.

| | | |
|---|---|---|
| 6. | Sr. E5 - F3 | L. C8 - D7 |

Die Hauptabsicht dieses und einiger folgenden Züge ist, das Rochiren vorzubereiten.

| | | |
|---|---|---|
| 7. | B2 - B4 | |

Da ich glauben muß, daß der S. auf der Königin Seite rochiren will, so mache ich Anstalt, meine Bauern dahin zum Angriff zu ordnen.

| | | |
|---|---|---|
| | | S. B8 - C6 |
| 8. | L. C1 - B2 | |

Dieser Angriff auf den Thurm H8 ist kein guter Zug. Denn er veranlaßt den Gegner, seinen Springer vorzurücken, als das einzige und leichteste Rettungsmittel. Dies würde er sonst, ohne ein Tempo zu verlieren, nicht haben thun können. Jezt aber erhält sein Thurm Gelegenheit, meinen ihm gegenüberstehenden Bauern beschwerlich zu werden.

Sr. G8 - F6

9. A2 - A3

Um den Bauer B4 gegen den Springer C6 zu schützen.

D. D8 - E7*

Diese Stellung der Königin vor seinem König ist so lange unbedenklich, als mein Thurm sie nicht angreifen kann, und mehrere Steine vorhanden sind, welche er im Nothfall davor ziehen kann.

10. Lr. F1 - E2 Tr. H8 - G8

11. K. rochirt

Hätte ich jezt nicht rochirt, so würde ich entweder dies Vorrecht, oder den Bauer G2, verloren haben. Indessen wäre es dennoch besser gewesen, G2 - G3 zu ziehen.

F5 - F4

Um für seinen folgenden Zug Platz zu machen. Hätte mein Läufer B2 sein Feld C1 nicht verlassen, so könnte dieser Zug nicht gethan werden, und es wird sich sogleich zeigen, wie gut dies gewesen wäre.

12. C2 - C4

Es wird hier nützlich seyn, auf die Stellung der Bauern von beyden Seiten zu achten. Die meinigen auf dem linken Flügel sind in einer Lage, daß sie sich gegenseitig unterstützen; dagegen die entgegenstehenden des S., daß sie nur durch Officiers gedeckt werden können. Bauern, wie diese, ohne Verbindung unter sich selbst, stehen immer sehr unsicher.

L. D7 - G4

Der S. hat die Bauern schlechter, aber dagegen seine Läufer und Springer besser, gespielt, als ich.

13. B4 - B5 S. C6 - E5

Mein voriger Zug, welcher nöthig war, um den Plan der Königin zu verfolgen, gibt jezt dem S. Gelegenheit, dies Feld zu besetzen, ohne Argwohn zu erregen, weil er es blos um seiner Sicherheit willen zu thun scheint.

14. D. D1 - A4 L. [G4 - F3†]

Oder S. E5 - F3†*. Siehe II. Veränderung.

15 Lr. E2 - F3†

Ich verliere diesen Läufer, weil mein zu heftiger Angriff mich in eine gedrängte Lage gebracht hat; ich mag nun schlagen, oder nicht.

S. E5 - F3†*

Ob dies gleich ein Springer ist, und der Unterschied zwischen einem Läufer des Königs und dem der Königin den Vortheil des Wechsels auf seine Seite bringt: so würde er doch noch besser haben ziehen können, wie die II. Veränderung lehren wird.

16. K. G1 - H1 S. F3 - H4

Um nicht vom Bauer G2 geschlagen zu werden.

17. B5 - B6* { K. [roch - B8] / T. [A8 - C8] }

Dieser Zug ist nach der Italienischen Art zu rochiren, und be-

folgt auch nicht das Philidorsche Gesetz. Siehe Einleitung §. 14. n. 11 und 12. — Oder er zieht Sr. F6 - D7. Siehe I. Veränderung.

18. D. A4 - A7††

Hätte ich statt dessen mit dem Bauer B6 geschlagen, so würde der feindliche König auf A8 gerückt, und hinter meinem Bauer eine lange Zeit sicher gewesen seyn, anstatt sogleich jetzt seine Niederlage zu finden.

Uebrigens hat man hier den S. rochiren lassen, um zu zeigen, daß man sich dadurch nicht immer sichert. In der nächsten Veränderung wird man finden, wie er besser hätte ziehen können.

---

## I. Veränderung.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 17. - - | Sr. F6 - D7 |
| 18. B6 - C7† | |

Um in die Dame zu kommen. So lange dieser Bauer daselbst erhalten wird, hindert er den S. König auf D8 zu rücken.

Tr. G8 - G2†

Wäre es der einzige Zweck dieses Zuges, den Bauer zu rauben und dann wieder zurückzugehn, so wäre dies schon genug. Aber er hat noch andere Absichten.

19. D. A4 - B5

Mit der Absicht, im nächsten Zuge durch das Schlagen des Bauers B7 zugleich eigene Steine zu decken.

D. E7 - E6

20. D. [B5 - B7†]

Oder um den Thurm des S., welcher mir gefährlich zu werden droht, entweder zu schlagen, oder zu vertreiben, biete ich den Tausch der Thürme an mit Tr. F1 - G1. Siehe III. Veränderung.

D. E6 - H3

Um sich dieses vortheilhaften Postens zu bemächtigen, hat er seinen Thurm zum Schlagen und seinen König dem Schach preisgegeben. Die kühnen Züge beyder Theile können nur durch die Gewißheit eines glücklichen Erfolgs entschuldigt werden. Aber Beyde können diese Gewißheit nicht haben. Man wird hinterher sehen, wer Recht hatte.

21. D. B7 - A8†* K. E8 - F7

Besser so, als auf E7, um dem Schach von meinem Thurm zu entgehen.

22. D. A8 - D5*

Da mir der Zug D. H3 - H2†‡ droht, so bleibt mir nichts übrig, als unaufhörlich Schach zu bieten, um die Parthie remis zu machen. Sobald ich einmal daran behindert werde, bin ich sogleich verloren.

K. F7 - G6

Auf ein weißes Feld, um nicht auch von meinem Läufer Schach zu bekommen.

23. D. D5 - E4* K. G6 - H5
24. D. E4 - E2* F4 - F3
25. D. E2 - E8* S. H4 - G6
26. L. B2 · E5

Da meine Königin nun nicht länger, ohne geschlagen zu werden, Schach bieten kann, so ziehe ich so, um den Zug D. H3 - H2†‡ zu verhüten. Aber dieser Zug rettet mich auch nur auf kurze Zeit.

D6 - E5†

27. D. E8 - E5†* Sr. D7 - E5†

Hätte ich auf diese Art alle meine Steine aufopfern können, so wäre das Spiel pat geworden. Aber dies war wegen ihrer Anzahl nicht möglich. Sonst wäre auch der 20. Zug des S., der ihm den Sieg brachte, nicht rathsam gewesen.

28. C7 - C8 D. D. H3 - H2†‡

---

## II. Veränderung.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 14. - - | S. E5 - F3†* |
| 15. Lr. E2 - F3† | |

Denn mit G2 - F3† durfte ich nicht schlagen, ohne durch L. G4 - F3† sogleich mat zu seyn.

L. G4 - F3†

16. H2 - H3

Der Zweck dieser und der nächsten Züge ist, das Mat zu verhüten. — Wenn man diese Züge geprüft hat, so ist es unterrichtend, bessere zu versuchen. Indessen ist es nicht gut, über diesen, oder ähnliche, Fälle zu rasch zu entscheiden. Denn wenn man den W. schlechter und den S. nach Verhältniß noch schlechter ziehen läßt, so kann der nothwendige Erfolg dieser Züge leicht zu dem Glauben verleiten, der W. habe gut gespielt.

Tr. G8 - G2†*
17. K. G1 - H1 Tr. G2 - F2†*
18. K. H1 - G1 D. E7 - G7*
19. K. G1 - F2† D. G7 - G3‡

Ohne den Bauer F4 wäre dies nicht möglich gewesen. Ich hätte ihn daher früher rauben sollen, als ich meine Königin entfernte.

---

## III. Veränderung.

### Stellung.

W. K. H1 — D. B5 — Tr. F1 — T. A1 — S. B1 — L. B2 — B. A3; C4; C7; D3; F2; H2.

S. K. E8 — D. E6 — T. A8 — Tr. G2 — Sr. H4 — S. D7 — Lr. F8 — B. A7; B7; D6; F4; H7.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 20. Tr. F1 - G1 | D. E6 - G6 |

Durch diesen Zug vereitelt er nicht nur meine Absicht (Siehe oben Anm. zum 20. Zuge des W. in 1. Veränd.), sondern auch meinen Zug D. B5 - H5*, wodurch sein Springer, der mir auch gefährlich ist, genöthigt worden seyn würde, seine Stellung zu ändern, um das gegebene Schach zu decken.

| | |
|---|---|
| 21. Tr. G1 - E1* | |

Stehen bleiben, oder, ohne Schach zu bieten, diesen Ort verlassen, wäre Beydes gleich gefährlich gewesen.

| | |
|---|---|
| | Lr. F8 - E7 |
| 22. D. B5 - B7† | D. G6 - D3† |
| 23. D. B7 - A8†* | |

Da ich von den Figuren, welche meinem Könige drohen, keine wegschaffen kann, so bleibt mir nichts übrig, als den feindlichen König anzugreifen.

| | |
|---|---|
| | K. E8 - F7 |
| 24. C7 - C8 L. | D6 - D5 |
| 25. L. C8 - D7† | Tr. G2 - G1* |
| 26. Tr. E1 - G1† | |

Schlüge ich mit K. H1 - G1, so hätte das Spiel einen Zug länger gedauert. Denn der S. hätte dann D. D3 - G6* und zuletzt D. G6 - G2† gezogen. Eben dasselbe würde geschehen seyn, wenn ich im 24. Zuge S. B1 - C3 gezogen hätte.

| | |
|---|---|
| | D. D3 - E4 |

Ich bin ohne Rettung mat. —

Kein Spiel darf sich so früh endigen, als die längste Form der bis jetzt aufgeführten, wenn anders von beyden Seiten gleich gut gespielt wird.

---

## 92. Spiel.

Anm. Dieses Spiel enthält Lagen, welche durch Unternehmungen und Hülfsmittel kritisch werden.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1. E2 - E4 | E7 - E5 |
| 2. Lr. F1 - C4 | |

Dieser Zug geschieht darum sehr bald, um die Einsperrung dieses Läufers zu verhüten, wenn ich etwa D2 - D3 zu ziehen hätte. Die II. Veränderung des 91. Spiels gibt ein Beyspiel, wie sehr dieser Läufer durch einen Bauer von einer, und durch einen Springer von der andern Seite

bedrängt werden und zu seiner Rettung sich nicht bewegen kann, sobald ich obigen Zug zu thun versäume.

Lr. F8 - C5

3. C2 - C3

Wenn zwey Bauern in D4 und E4 durch den Tausch, dem sie diese Plätze verdanken, gegen das Schlagen feindlicher Bauern gesichert sind und in ihrem Fortgang überhaupt leicht gedeckt werden können: so kann einer von ihnen leicht zur Dame gelangen. Sie in dieser Stellung zu haben, ist die Absicht dieses und einiger folgenden Züge, so wie der Gegenzug des S., sie zu hintertreiben.

S. B8 - C6

4. D2 - D4

Um den S. zu reizen, ihn mit E5 zu schlagen, in der Voraussetzung, daß er dies lieber thun werde, als seinen Läufer zurückziehn. Ich werde ihn dann durch C3 - D4† wieder ersetzen.

D7 - D5

Er will Beydes nicht, und zieht darum so, um das nemliche zu thun, wenn Ich schlage.

5. Lr. C4 - D5† E5 - D4†

6. C3 - D4† S. C6 - D4†

Und so ist mein Plan, zwey Bauern auf der Mitte zu vereinigen, vernichtet. Das Herausrücken des Springers war das vornehmste Mittel, dies zu bewirken.

7. L. C1 - E3 S. D4 - E6

Dieser Zug macht den Umtausch der Läufer nöthig. Hätte er denselben nicht, oder irgend einen andern, gethan, so hätte er einen Umtausch sich gefallen lassen müssen, welcher ihm nachtheilig geworden seyn würde.

8. L. E3 - C5†

Zwischen gleichen Spielern muß der geringste Vortheil mitgenommen werden. Der höhere Werth des Läufers des Königs vor dem der Königin, beruht darauf, daß jener dem feindlichen Könige auf seinem Felde E8 Schach bieten kann; dieser aber nicht. Um einen geringern Preis konnte ich, da ich den ersten Zug gehabt habe, mich seiner nicht entledigen.

S. E6 - C5†

9. E4 - E5

Um von dem Springer nicht geschlagen zu werden, im Fall mein Läufer sich zurückzieht. — Hätte ich ihn, anstatt vorzurücken, durch S. B1 - C3 decken wollen, so würde der S. durch Sr. G8 - F6 dem so vollkommen entgegenwirken, daß er meinen Läufer in dem Augenblick zurückjagte, wo er den Bauer E4 angreift.

D. D8 - E7

10. Sr. G1 - F3

Um den Bauer E5 zu decken.

L. C8 - G4

Dieser, so wie mein folgender Gegenzug, sind abentheuerliche Züge, wobey indessen wenig Gefahr ist.

11. B2 - B4 L. G4 - F3†
12. D. D1 - F3† D. E7 - E5†*
13. K. rochirt

Dieser Zug ist gegen das Philidorsche Gesetz, daß der König nicht rochiren darf, wenn ihm eben Schach geboten ist.

D. E5 - A1†

14. B4 - C5† { K. roch - B8 / T. A8 - D8
15. S. B1 - C3

Zum Angriff auf die Königin.

D. A1 - B2

Anderswohin wäre sie verloren.

16. Tr. F1 - B1

Die Bemerkung über den folgenden Zug geht auch diesen an.

T. D8 - E8

Hätte sich hier die Königin auf eins der 3 Felder, welche zu ihrer Rettung noch offen stehen, geflüchtet: so würde ich durch Tr. B1 - B7† ihm das Mat im folgenden Zuge gegeben haben.

17. H2 - H4.

Hätte ich statt dessen die Königin mit meinem Thurme genommen, so würde der S. durch T. E8 - E1‡ das Spiel gewonnen haben. Aber durch den gegenwärtigen Zug ist dies behindert. Beym Vorrücken eines Bauers muß man ihn immer so weit gehn lassen, als es mit Sicherheit geschehen kann.

D. B2 - D2

Um sie zu retten.

18. Lr. D5 - F7† T. E8 - E1*

Wovon die Folge ein Umtausch der Thürme ist. Er thut diesen Zug, um meinen Zug D. F3 - B7†‡ abzuwehren.

19. Tr. B1 - E1† D. D2 - E1†*
20. K. G1 - H2 D. E1 - E5*

Seine Königin hat nun einen siegreichen Rückzug gemacht. — Durch das Schachbieten, wiewohl es leicht entkräftet und bedeckt werden kann, gewinnt man oft ein Tempo, und in der gegenwärtigen Lage ist noch die Eroberung eines Steins gesichert.

21. G2 - G3 D. E5 - C5†
22. S. C3 - E4 D. C5 - E7
23. D. F3 - B3 D. [E7 - E4†]

Oder er rettet seinen Springer durch das Hinrücken der Königin auf die äußerste Reihe, welches aber ein übler Zug gewesen wäre; — oder durch Sr. G8 - H6, wodurch er zwar seine Bauern daselbst einsperrt, aber ohne Nachtheil. Denn der einzige Gebrauch derselben wird die Behinderung der meinigen seyn. Siehe I. Veränderung. Das Vorrücken der Bauern des andern Flügels muß er noch aufschieben.

24. Lr. F7 - D5 D. E4 - D5†

Er kann nicht anders ziehen, um dem Mat von D. B3 - B7† zuvorzukommen.

25 D. B3 - D5† B7 - B6

Auch hier kann er nur dadurch dem Mat von D. D5 - D8 entgehen. Eine ähnliche Lage ist vorher schon vorgekommen.

26. D. D5 - E5 Sr. G8 - F6

Um den von der Königin angegriffenen Bauer G7 zu decken, wozu auch die folgenden Züge dienen. — Ich stehe jezt dem Gegner an Menge, nicht aber an Kraft, nach, und mein Zweck ist, diese Steine desselben entweder zu schlagen, oder in Unthätigkeit zu erhalten, und mittlerweile meine eigenen Bauern an dieser Seite vorrücken zu lassen. Den feindlichen Bauern der andern Seite, welche in einer Stellung sind, daß ich ihnen nichts anhaben kann, auf andere Weise, als ihre Züge an und für sich selbst erfordern, entgegen zu wirken, ist für jezt meine Absicht nicht.

27. D. E5 - E7 Tr. H8 - G8

28. D. E7 - F7 C7 - C5

Von den Steinen des andern Flügels kann er keinen ohne Gefahr ziehen. Also kann er nichts besseres thun, als die Bauern auf diesem wechselsweise ziehen.

29. F2 - F3 B6 - B5

30. G3 - G4 Tr. G8 - D8

Wäre jezt sein Thurm zurückgeblieben, so würde ich durch G4 - G5 meine Königin fähig gemacht haben, unter seinen Steinen große Verwüstung anzurichten. Dieser Zug soll daher, wie die zu rechter Zeit geschehene Aufopferung des Bauers G7, einem wichtigern Verluste vorbeugen.

31. D. F7 - G7† Tr. D8 - D6

Der Springer deckt den Bauer, und wird von dem Thurm gedeckt.

32. G4 - G5

Die Gelegenheit zum Schachbieten mit der Königin, welche ich hier versäume, ist einer von den Fällen, worin es Gefahr bringen könnte. Denn sein König würde auf C7 gehen, sich mit dem Thurm auf D7 decken und Beyde gegenseitig sichern; und ich würde dagegen Zwey Züge verloren haben, indem Ich einen verloren und der Gegner einen gewonnen hätte.

Tr. D6 - D2*

Dieser Zug sichert ihm den Ersatz für den Bauer, welchen sein Springer nun gezwungen ist, zu verlassen.

33. K. H2 - H3

Denn er muß seinen vorgerückten Bauern nachrücken.

Sr. F6 - D5

34. D. G7 - H7† Tr. D2 - A2†

35. G5 - G6 C5 - C4

36. G6-G7 K. B8-B7

Rückte er nicht schon jezt den König vor, so würde ich sogleich G7-G8 T. ‡ ziehen.

37. G7-G8T.* K. B7-B6

38. T. G8-B8*

Ich kann jezt nicht schon das Mat geben wollen; aber ich ziehe doch recht. Denn hätte ich meinen Angriff länger verschoben, so würde der S. früher eine Königin bekommen, als ich einen zweyten Thurm, und dann könnte sich das Blatt wenden. Meine Absicht ist daher auch nicht einmal gerade Eroberungen durch das Schachbieten zu machen, sondern eine solche Stellung der Steine des S. zu bewerkstelligen, daß ich früher zur Dame gelangen kann, als er.

K. B6-C5

Oder wohin er sonst will. Er muß entweder bald seinen Thurm, oder den Sieg, einbüßen.

39 T. B8-C8* K. C5-D4

Hätte er ihn auf B4 gerückt, so würde ich durch D. H7-B1* seinen Thurm erobern.

40. D. H7-E4* K. D4-C3

41. D. E4-D5† A7-A6

42. H4-H5

Die zurückstehenden Steine des S. sind in einer solchen Lage, daß jezt ein Versuch, davon einen zu erobern, oder das Mat zu bewerkstelligen, einen dieser Bauern näher zur Dame führen würde. Da dieser aber jezt den Vorsprung hat, so ist es Zeit, ihn weiter vorrücken zu lassen.

K C3-B2

Um dem Bauer C4 Platz zum Vorrücken zu machen, ohne doch ihn und den Thurm unbeschützt zu lassen.

43. H5-H6 C4-C3

44. H6-H7 C3-C2

45. D. D5-G5

Von diesem und einigen folgenden Zügen wird man späterhin den Grund einsehen.

Tr. A2-A1

46. D. G5-E5* K. B2-B1

47. H7-H8Tr. C2-C1D

48. T. C8-C1†* K. B1 C1†

49. D. E5-A1†* K. C1-D2

Da nun einmal das Mat unvermeidlich ist, so ist es gleichgültig, was er für Züge thut. Er wählt diesen nur, um dasselbe so lange als möglich abzuhalten.

50. Tr. H8-D8* K. D2-C2

51. Tr. D8-C8* K. C2-D3

52. D. A1-C3* K. D3-E2

53. Tr. C8-E8* K. E2-D1

54. Tr. E8-E1‡

Am Schluß muß noch bemerkt werden, daß das Glück von dem S. mit seinem 23. Zuge, wo seine Königin meinen Springer schlägt, gewichen ist. Kurz vorher stand er im Vortheil; die Anzahl und Stärke der Steine, ab-

gesondert von ihrer Stellung, betrachtet.

Wenn daher der Gegner einen Stein zum Schlagen preisgibt, ohne sich einen Ersatz zu sichern, so darf man ihn nicht ohne Zögerung schlagen. Hier kann des S. Springers Eroberung mit meinem Läufer, wodurch nur meine Stellung und Stärke geschwächt wird, nicht als Ersatz angesehen werden. Hat man daher einen guten Spieler gegen sich, so ist es rathsam, argwöhnisch dabey verderbliche Gründe zu ahnen, und Vorsicht anzuwenden, ehe man schlägt.

Eben so hüte man sich vor gewaltsamen Angriffen auf den Gegner. Der 13. Zug des S.; die Schwierigkeit, seine Königin zurückzuziehen; und ihr kaum vermiedener Untergang empfehlen diese Maxime.

Bey dem 10. Zuge sollte besser der S. seinen Läufer nur bis F5 gezogen haben.

---

## I. Veränderung.

### Stellung.

W. K H2 — D. B3 — S. E4 — Lr. F7 — B. A2; F2; G3; H4.

S. K. B8 — D. E7 — Tr. H8 — Sr. G8 — B. A7; B7; C7; G7; H7.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 23. - - | Sr. G8 - H6 |
| 24. Lr. F7 - D5 | |

Um ihn zu retten. Durch das jezt angedrohte Mat mit D. B3 - B7† gewinne ich ein Tempo und bin in einer bessern Stellung.

B7 - B6

Denn C7 - C6 statt dessen gezogen, würde ihn dem unabzuwehrenden Schlagen von meinem Läufer ausgesetzt haben.

25. F2 - F3

Um den feindlichen Springer von G4 abzuhalten. Hätte ich diesen Bauer gleich auf F4 vorgerückt, so würde der S. durch Sr. H6 - G4*, und mit Hülfe seiner Königin und des Bauers H7, mir eine schlimme Lage bereitet haben.

[A7 - A5]

Oder Sr. H6 - F5. Siehe II. Veränderung.

26. A2 - A4 Tr. H8 - F8

Da die drohende Stellung der Königin und des Läufers ihm den Schutz der Bauern des andern Flügels durch seinen Springer und Thurm nothwendig macht, so setzt er sich dazu in Bereitschaft.

27. K. H2 - H3

Um den Bauer H4 zu unterstützen, wenn der Gegner G7 - G5 zieht.

Sr. H6 - F7

Er konnte E5 nicht ziehen, wohin er will, ohne erst diesen Umweg zu machen, auf welchem ihn zu beschützen, auch hauptsächlich der Thurm vorher gezogen wurde.

28. G3 - G4 Sr. F7 - E5

29. S E4 - G5

Um den Bauer F3 zu decken, der nun völlig gesichert ist.

Wenn nun der S. zu schlagen anfängt, so werde ich am Ende einen Stein erobert haben. Im 27. Zuge war noch das Gegentheil der Fall.

H7 - H6

30. S. G5 - E6 Tr. F8 - C8

31. F3 - F4

Vorgerückte Bauern steigen im Werth. Aber es muß auch keiner vorgerückt werden, ohne gedeckt zu seyn. Denn wenn man abgehalten würde, hinterher für dessen Sicherheit zu sorgen, so kann der Gegner leicht in die Lage kommen, seiner Herr zu werden. Doch obgleich dieser Bauer hierhergerückt keine Unterstützung hat, so würde es doch übel gethan gewesen seyn, einen andern zu rücken. Wenn ich H4 - H5 gezogen hätte, so würde er durch G7 - G5 alle meine 3 Bauern gefangen gehalten haben.

Sr. E5 - D7

32. S. E6 - D4

Um zu verhindern, daß der Bauer C7 meinen Läufer nicht angreife.

D. E7 - F6

Er konnte nicht besser ziehen. Hätte er statt dessen C7 - C6 auf meinen Läufer gezogen, so würde ich mit S. D4 - C6† geschlagen, und wenn er mit Tr. C8 - C6† wiedergeschlagen hätte, aufs neue mit Lr. D5 - C6† nehmen.

33. S. D4 - C6* K. B8 - A8
34. S. C6 - E7* C7 - C6
35. S. E7 - C8† C6 - D5†
36. D. B3 - D5†* K. A8 - B8
37. D. D5 - D7† D. F6 - C3*

Wenn er statt dessen D. F6 - F4† schlägt, so ist die Folge:

38. Sr. C8 - B6† D. F4 - E3*
39. K. H3 - H2 D. E3 - B6†
40. D. D7 - G7† ꝛc.

wovon das Resultat auch der Sieg für mich seyn wird.

38. K. H3 - H2 D. C3 - C8†
39. D. D7 - C8† K. B8 - C8†
40. F4 - F5 B6 - B5

Er kann nichts besseres thun, als ihn zum Schlagen bieten.

Der S. wäre besser daran, wenn er die Bauern auf der Königin Seite ganz los gewesen wäre. Denn er würde seinen König auf meine Bauern gerückt und seine

eigenen vorsichtig geschont haben, und konnte ihre Verwechselung so bewirkt haben, daß mir nur Ein Bauer übrig bliebe. Aber in der Lage, die er jezt hat, wird er bald mat seyn.

41. G4 - G5

Es ist jezt besser, einen Bauer, als einen Zug, zu verlieren. Schlüge ich jezt A4 - B5†, so würde sein anderer Bauer zuerst zur Dame gelangen, weil ihm nichts im Wege steht und dagegen würde meinem Bauer B5 sein König keine Zeit verlieren, auf B7 entgegenzurücken und ihm so den Fortgang hindern.

| | | |
|---|---|---|
| | | B5 - A4† |
| 42. | F5 - F6 | G7 - F6† |
| 43. | G5 - H6† | A4 - A3 |
| 44. | H6 - H7 | A3 - A2 |
| 45. | H7 - H8D* | K. C8 - B7 |
| 46. | D. H8 - F6† | A5 - A4 |
| 47. | D. F6 - B2* | K. B7 - C6 |
| 48. | D. B2 - A2† | K. C6 - B5 |
| 49. | D. A2 - A3 | |

Wenn nun die Königin zum letztenmale schlägt, so hat sie den Sieg in ihrer Gewalt. Sollte hier der S. dennoch das Spiel fortsetzen wollen, so würde die Folge im Allgemeinen seyn.

50 - 54. Mein König rückt an die Königin. Der S. geht mit dem König auf A5 und B5 hin und her, um den Verlust seines lezten Bauers zu verhüten.

Mein König hat C3 besetzt und zieht

55. D. A3 - B4*; der S. König muß sich entfernen.

56. Ich schlage D. B4 - A4† und werde, mit Hülfe des Königs, das Mat leicht bewirken.

---

## II. Veränderung. (I.)

### Stellung.

W. K. H2 — D. B3 — S. E4 — Tr. D5 — B. A2; F3; G3; H4.

S. K. B8 — D. E7 — Tr. H8 — Sr. H6 — B. A7; B6; C7; G7; H7.

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 25. | - - | Sr. H6 - F5 |
| 26. | K. H2 - H3 | |

Um den Bauer H4 zu decken.

| | | |
|---|---|---|
| | | Sr. F5 - D4 |

Anstatt den Bauern seines rechten Flügels zu Hülfe zu kommen, (wie er vorher that, um sie gegen meine Königin und Läufer vorrücken zu lassen, welches ihm nicht gut bekam,) sucht er jezt meine Königin und Läufer zurückzutreiben.

27. D. B3 - D3

Um sich und den Bauer F3 zu retten.

D. E7 - E5

Hauptsächlich um den Springer zu decken.

28. S. E4 - C3

Um den Läufer zu beschützen.

C7 - C6

29. F3 - F4 D. E5 - F6

30. Lr. D5 - E4 H7 - H6

Der einzige Nutzen der Bauern ist, die Operationen des Gegners zu hindern. So lange daher in keinem andern Theile des Spiels etwas zu thun ist, sollten sie im Allgemeinen nur, wie es hier geschehen ist, zu ihrer Selbsterhaltung gezogen werden.

31. D. D3 - F1

Um den Bauer F4, welcher im nächsten Zuge vorrücken soll, nicht ohne Schutz zu lassen.

B6 - B5

32. F4 - F5 K B8 - B7

Er thut wohl daran, seinen König einzig zur Beschützung seiner Bauern zu gebrauchen, wozu er jezt geschickt ist, und seinen Thurm zum Schachbieten und Angriff auf meine Steine aufzusparen.

33. D. F1 - F4 K. B7 - B6

34. D. F4 - G4

Dies ist vielleicht das Beste, was ich jetzt thun kann. Denn meine Steine stehen in einer kritischen Lage. Sie können sich ohne Gefahr nicht bewegen. Hätte ich statt dessen G3 - G4 gezogen, so würde ich durch seinen Gegenzug G7 - G5 in eine üble Stellung gerathen seyn.

A7 - A5

35. D. G4 - H5 A5 - A4

36. G3 - G4 K. B6 - A5

37. G4 - G5 G7 - G6

Denn dies ist besser, als die Königin wegzuziehen. Denn wenn man sicher ist, einen Bauer früher zur Dame zu bringen, als der Gegner, und eine Gelegenheit zum Umtausch der Königinnen sich nicht darbietet, so muß man dieselbe suchen, damit das Uebergewicht so groß, als möglich, werde, welches der in die Dame gerückte Bauer geben wird.

38. D. H5 - G6†

Auch dieser Zug ist besser, als meine Königin zu entfernen, oder die feindliche zu schlagen, wodurch ich einen Doppelbauer erhalten hätte. Denn dergleichen Doppelbauern, welche ohne Unterstützung bleiben, zu vermeiden, muß kein Opfer zu groß seyn.

D. F6 - G6†

39. F5 - G6† H6 - G5†

40. Lr. E4 - D3

Um für meinen Springer Platz zu machen.

B5 - B4

41. S. C3 - E4 B4 - B3

42. A2 - B3† A4 - A3

Er schlägt meinen Bauer B3 darum nicht, weil er dadurch bey seinem Einrücken in die Dame das von meinem Läufer beherrschte Feld B1 hätte betreten müssen.

43. S. E4 - F6 A3 - A2
44. G6 - G7 Tr. H8 - H4†*

Dieses Verschieben der Eroberung durch den Thurm ist ein Beyspiel zu der Regel, daß man nicht eilen müsse, eine feindliche Figur zu schlagen, wenn man ihrer Eroberung gewiß ist; sondern vielmehr suchen unter der Zeit in einer andern Gegend eine Gefahr abzuwenden, oder einen Vortheil zu ergreifen. Denn man kann späterhin durch eben dies Schlagen seine Figur, welche es bewerkstelligt, zu seinem anderweitigen Plan zugleich oft benutzen.

Wäre es ihm darum zu thun gewesen, mich zu verhindern, eine Königin zu bekommen: so brauchte er nur seinen Thurm auf der letzten Reihe nach der andern Seite hin außer dem Bereich meines Springers zu entfernen, und gegen meinen zur Dame einrückenden Bauer zu vertauschen.

45. K. H3 - G3 A2 - A1 D.
46. G7 - G8 D. D. A1 - G1 ‡

## 93. Spiel.

Anm. Dieses Spiel enthält einen listigen Angriff und eine kluge Vertheidigung.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1. E2 - E4 | E7 - E5 |
| 2. Lr. F1 - C4 | Lr. F8 - C5 |
| 3. D. D1 - H5 | |

In diesem Spiele sind außer den Zwey ersten Zügen lauter andere, als bisher aufgeführt sind. Doch sind die des S. mehr zu empfehlen, als die des W. Die Art der Ausführung eines Spiels von der Einen Seite hängt von den Gegenzügen der andern ab. Es sind daher diese Züge hier bemerkt worden, damit ein Anfänger nicht überrascht werde, wenn sein Gegner einen Zug thut, wie hier der 3. Zug des W., welcher meist entscheidend ist.

D. D8 - E7

Um sowohl D. H5 - F7†‡, als D. H5 - E5† zu verhüten. Hier könnte das Spiel schon im vier-

ten Zuge geendigt seyn. Ein solches Mat heißt Schülermat (Scholar's mate) — Auch gibt es ein Mat in Zwey Zügen sogar, welches eben wegen der Geistesschwäche dessen, der es erleidet, das Narrenmat (foolsmate) *) genannt wird.

4. Sr. G1 - F3 D7 - D6
5. Sr. F3 - G5

Meine Absicht ist jezt, entweder eine Eroberung zu machen und mich dann zurückzuziehn; oder durch die Aufopferung des Springers und Läufers unter seinen Bauren eine Zerstörung anzurichten.

[G7 - G6]

Oder Sr. G8 - H6. Siehe V. Veränderung.

6. Lr. C4 - F7†* K. E8 - D8
7. D. H5 - H4

Die Folge wird die Absicht dieses Zuges enthüllen.

Sr. [G8 - F6]

Oder H7 - H6. Siehe I. Veränderung.

8. F2 - F3 Sr. F6 - E4†
9. F3 - E4† Tr. H8 - F8
10. Lr. F7 - C4 Lr. C5 - F2*
11. D. H4 - F2† Tr. F8 - F2†
12. K. E1 - F2† D. E7 - G5†

Die Stärke Beyder ist gleich, oder doch beynahe. Die Verwickelungen, welche die Folge mei-

*) Bey uns wird das erste oben genannte Mat der Königszug genannt, welches eigentlich aus folgenden von dem Gegner nicht behinderten Zügen besteht:

1. E2 - E4 — 2. D. D1 - F3 — Lr. F1 - C4 — 4. D. F3 - F7†‡

Das zweyte Mat, dessen oben erwehnt wird, ist das kürzeste, welches möglich ist, wenn nemlich der S. zuerst F7 - F5, und dann G7 - G5 zieht, und ich dagegen zuerst E2 - E3 und dann D. D1 - H5‡ ziehe.

Außerdem gibt es ein Mat in 5 Zügen, wenn der Gegner keinen derselben durch seine Gegenzüge behindert:

1. E2 - E4 — D. D1 - F3 — 3. Sr. G1 - H3 — 4. Sr. H3 - G5 — 5. D. F3 - F7‡.

Desgleichen eins mit beyden Springern in 8 Zügen:

1. Sr. G1 - H3 — 2. Sr. H3 - F4 — 3. Sr. F4 - H5 — 4. S. B1 - C3 — 5. S. C3 - B5 — 6. S. B5 - D4 — 7. S. D4 - F5 — 8. S. F5 - G7‡

Endlich in 8 Zügen die Eroberung der Königin und des Thurms durch beyde Springer:

1. S. B1 - A3 — 2. S. A3 - B5 — 3. Sr. G1 - H3 — 4. Sr. H3 - F4 — 5. Sr. F4 - D5 — 6. S. B5 - C7†* (Der S. nimmt diesen Springer mit D. D8 - C7†) — 7. Sr. D5 - C7†* — 8. Sr. C7 - A8†.

nes 3. bis 5. Zuges waren, sind vorüber, und es ist daher nicht nöthig, das Spiel weiter auszuführen, zumal es nun nicht sehr von dem 92. Spiel verschieden seyn wird.

---

## I. Veränderung.

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 7. | - - | H7 - H6 |
| 8. | Lr. [F7 - G6†] | |

Oder Sr. G5 - E6*. Siehe IV. Veränderung.

| | | |
|---|---|---|
| | D. E7 - G5† | |
| 9. | D. H4 - G5† | H6 - G5† |
| 10. | [D2 - D3] | |

Oder Lr. G6 - F7, siehe II.; — oder F2 - F3, siehe III. Veränderung.

| | | |
|---|---|---|
| | Sr. F8 - E7 | |
| 11. | Lr. G6 - F7 | Tr. H8 - F8 |
| 12. | Lr. F7 - C4 | Lr. C5 - F2†* |
| 13. | K. E1 - E2 | G5 - G4 |
| 14. | Tr. H1 - F1 | |

Nun kann sein Läufer F2 sich nicht bewegen, ohne den Thurm F8 auszusetzen. Der S. wird viel zu thun haben, diesen Läufer und den Bauer G4 zu retten, oder doch keinen ohne Ersatz zu verlieren.

| | | |
|---|---|---|
| | G4 - G3 | |
| 15. | H2 - G3† | L. C8 - G4* |
| 16 | K. E2 - D2 | K. D8 - E8 |
| 17. | S. B1 - C3 | Lr. F2 - G3† |
| 18. | Tr. F1 - F8†* | K. E8 - F8† |
| 19. | S. C3 - E2 | Lr. G3 - H4 |
| 20. | C2 - C3 u. s. w. | |

---

## II. Veränderung. (I.)

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 10. | Lr. G6 - F7 | Sr. G8 - H6 |
| 11. | Lr. F7 - C4 | Sr. H6 - G4 |
| 12. | F2 - F3 | |

Ich muß einen meiner Bauern ohne Ersatz einbüßen und hätte ich das Schlagen geschehen lassen, so würde ich Zwey verloren haben, weil sein Springer den Königsbauer und Thurm angegriffen haben würde, welche beyde ich zu retten nicht vermogt hätte.

Sr. G4 - H2†

| | | |
|---|---|---|
| 13. | K. E1 - D1 | |

Ich entferne den König, theils um den Zug Sr. H2 - F3†* zu verhüten, welcher den Verlust meines Thurms und Bauers gegen seinen Springer zur Folge gehabt hätte; theils um diesen Springer gefangen zu halten; denn er kann ihn nicht wegziehn, ohne seinen Thurm auszusetzen.

S. B8 - C6

Zur künftigen Unterstützung seines Thurms, wenn er den Springer H2 wegziehen will.

| | | |
|---|---|---|
| 14. | D2 - D3 | G5 - G4 |
| 15. | L C1 - G5* | S. C6 - E7 |
| 16. | L. G5 - F6 | G4 - F3† |

17. L. F6 - H8† F3 - F2
18. K. D1 - E2 L. C8 - G4*
19. K. E2 - D2 F2 - F1D.
20. Tr. H1 - F1† Sr. H2 - F1†*
21. K. D2 - E1 K. rochirt

Wiederum gegen die Philidorsche Regel: daß ein einmal gerückter König nicht mehr rochiren darf.

22. L. H8 - F6 u. s. w.

---

## III. Veränderung. (I.)

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 10. F2 - F3 | K. D8 - E7 |
| 11. Lr. G6 - F5 | |

Oder ziehe ich Ge - G4, so wird der S. den König auf F6 vorrücken, wenn ich dann Lr. G6 - F5 gezogen habe, mit L. C8 - F5† auch schlagen.

L. C8 - F5†

Hätte er mich Lr. F5 - C8† schlagen lassen, und statt dessen den Springer G8 weggezogen, um demnächst mit Tr. H8 - C8† wiederzuschlagen, so würde er außer Stand gesetzt seyn, meinen Bauern gefährlich zu werden.

12. E4 - F5† Sr. G8 - H6
13. G2 - G4 Sr. H6 - F5†
14. G4 - F5† Tr. H8 - F8
15. D2 - D3 Tr. F8 - F5†
16. Tr. H1 - F1 u. s. w.

---

## IV. Veränderung. (I.)

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 8. Sr. G5 - E6* | L. C8 - E6† |
| 9. D. H4 - E7†* | K. D8 - E7† |
| 10. Lr. F7 - G6† | H6 - H5 |
| 11. Lr. G6 - F5 | L. E6 - F5† |
| 12. E4 - F5† | Sr. G8 - H6 |
| 13. D2 - D3 | Sr. H6 - F5† |

Eine bessere Manier der Züge des S., als bisher, lehrt das Folgende.

---

## V. Veränderung.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 5. - - | Sr. G8 - H6 |
| 6. Lr. C4 - F7†* | Sr. H6 - F7† |
| 7. Sr. G5 - H7† | S. B8 - D7 |
| 8. [H2 - H4] | |

Oder D. H5 - G6. Siehe VI. Veränderung.

S. D7 - F8

Ich werde froh seyn, meinen Springer, da er so unsicher steht, gegen einen Umtausch loszuwerden.

Wäre deshalb der feindliche Springer auf F6, anstatt auf F8, gegangen, so würde ich ihn mit Sr. H7 - F6†* geschlagen, und dadurch Zeit gewonnen haben, meine Königin aus dem Wirkungskreise des feindlichen Thurms zu retten.

9. G2 - G3 Tr. H8 - H7†
10. D. H5 - D1 u. s. w.

---

VI. Veränderung. (V.)

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 8. | D. H5 - G6 | D. E7 - H4 |

Hätte er statt dessen jezt S. D7 - F8 gezogen, so würde ich ihn auch mit meinem Springer geschlagen haben.

9. G2 - G3

Hätte ich versäumt, mit diesem Zuge seine Königin anzugreifen, so würde sie außer dem Bauer F2 durch anderweitiges Schachbieten 2 bis 3 andere Bauern erobert haben, und zulezt meinem Könige lästig geworden seyn.

D. H4 - H7†

10. D. G6 - H7†

Es war nicht gleichviel, ob ich die Königinnen wechselte, oder nicht. Denn hätte ich es nicht gethan, so müßte ich den Bauer E4 ohne Ersatz einbüßen.

Tr. H8 - H7†

Obgleich die beyden letzten Veränderungen gewissermaaßen mehr zum Vortheil des S. zu seyn scheinen, so ist dieser doch nicht so entschieden. Denn ich habe alle meine Bauern noch, und in einer Lage, daß sie meinem Verlust das Gleichgewicht beynahe halten. Er muß am Ende, um einen von meinen drey Bauern auf der Königsseite von der Dame abzuwehren, die beyden Springer und den Bauer G7 aufopfern. In diesem Fall ist sein Vorzug wenig beträchtlich.

---

Eine Eröffnung des Spiels, wie die gegenwärtige kann nur in dem Fall vortheilhaft seyn, wenn man von der Unerfahrenheit des Gegners den Sieg in vier Zügen zu erlangen hofft. Insofern man hier wahrscheinlicherweise einen Stein erobern kann und einen entscheidenden Verlust nicht fürchten darf, wenn der Versuch auch fehlschlagen sollte, mag man es immerhin versuchen. Eine andere Rücksicht, wodurch die Unschicklichkeit dieses Versuchs vermindert wird, ist, daß, wenn er ganz, oder zum Theil, gelingt, der Gegner verleitet werden kann, diese Spielart nachzumachen, wenn an ihm der erste Zug ist, welches bey seiner Unkunde wahrscheinlich übel ablaufen wird. Sobald diese Kriegslist nichts mehr fruchtet, oder in sofern sie gleich anfangs fehlschlägt, wird man sie natürlich aufgeben.

Diese Abweichung von der Maxime: „Rechne nie auf die Mißgriffe Deines Gegners, oder handle so, als ob er andere Maaßregeln nehmen würde, als du in seiner Lage nehmen würdest", — ist vielleicht die einzige nicht ganz verwerfliche.

# 94. Spiel.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1. E2 - E4 | E7 - E5 |
| 2. Lr. F1 - C4 | C7 - C5 |

Dieser Zug in dieser Lage mag dann und wann, anstatt des gewöhnlichen Lr. F8 - C5, mit Vortheil gewählt werden. Wenn ich gleich den Zug habe, so verhindert er mich jezt zwey Bauern auf der Mitte zu vereinigen, beschränkt und hindert meine Züge und setzt meinen Läufer C4 in Unwirksamkeit.

| | | |
|---|---|---|
| 3. Sr. G1 - F3 | S. B8 - C6 |
| 4. C2 - C3 | Sr. G8 - F6 |
| 5. D2 - D3 | A7 - A6 |
| 6. L. C1 - E3 | B7 - B5 |
| 7. Lr. C4 - B3 | C5 - C4 |
| 8. D3 - C4† | Sr. F6 - E4† |
| 9. C4 - B5† | A6 - B5† |
| 10. D. D1 - D3 | Sr. E4 - D6 |

Um sich und den Bauer E5 zu retten.

11. Lr. B3 - D5

Um die Eroberung seines Königsbauers durch Sr. F3 - E5† gegen den Springer C6 zu decken, welcher nicht wiederschlagen darf, ohne jezt den Thurm A8 auszusetzen.

| | |
|---|---|
| | E5 - E4 |
| 12. D. D3 - E2 | E4 - F3† |

Koch Cod. d. Schachsp. 1. Th.

| | |
|---|---|
| 13. D. E2 - F3† | F7 - F6 |

Um den Zug D. F3 - F7†‡ zu verhüten.

| | |
|---|---|
| 14. Lr. D5 - C6† | D7 - C6† |
| 15. D. F3 - C6†* | L. C8 - D7 |
| 16. D. C6 - F3 | |

Jezt ist mein Plan, die Bauern meines linken Flügels, sobald als möglich, vorzurücken.

| | |
|---|---|
| | L. D7 - E6 |

Er hat keine Bauern mehr, die er Hoffnung haben kann, zur Dame zu führen. Dagegen sind die meinigen noch vorhanden. Er muß sich also durch das Uebergewicht seiner Officiers helfen und von meinen Bauern Eroberungen zu machen suchen, indem er zuerst auf einem, dann auf dem andern, Flügel sie angreift und zwey oder drey Officiers dazu vorrücken läßt.

17. A2 - A3

Wenn ich, anstatt diesen Bauer zu retten, B2 - B3 gezogen hätte, so würde der S. mit L. E6 - B3† den leztern geschlagen haben.

| | |
|---|---|
| | B5 - B4 |
| 18. C3 - B4† | Sr. D6 - C4 |
| 19. D. F3 - C6* | K. E8 - F7 |
| 20. L. E3 - C1 | |

Um sich und den Bauer B2 zu retten.

| | | |
|---|---|---|
| | Lr. F8 - B4†* | |
| 21. K. rochirt | Lr. B4 - D6 | |
| 22. D. C6 - F3 | D. D8 - C7 | |
| 23. G2 - G3 | T. A8 - B8 | |
| 24. D. F3 - E2 | L. E6 - D5 | |
| 25. S. B1 - C3 | | |

Die Bauern können jezt nicht mit Sicherheit vorrücken.

L. D5 - B7

Es ist jezt besser, daß er sich entfernt.

| | | |
|---|---|---|
| 26. A3 - A4 | Sr. C4 - E5 | |
| 27. S. C3 - B5 | D. C7 - C6 | |
| 28. F2 - F3 | | |

um den Zug D. C6 - H1‡ zu verhüten.

Lr. D6 - C5*

Der Angriff von meinem Springer hat ihm seinen Plan vereitelt. Er würde sonst, anstatt dieses Zuges, Sr. E5 - F3†* gezogen haben.

| | | |
|---|---|---|
| 29. K. G1 - G2 | Tr. H8 - E8 | |

Wenn man weniger Bauern, und mehr Officiers hat, als der Gegner, so muß man von den Letztern so Viele, als man kann, in Wirksamkeit setzen, und wenn man nur Einen mehr heranführt, so muß der Gegner am Ende weichen.

| | | |
|---|---|---|
| 30. L. C1 - E3 | Sr. E5 - F3† | |
| 31. Tr. F1 - F3† | D. C6 - F3†* | |
| 32. D. E2 - F3† | L. B7 - F3†* | |
| 33. K. G2 - F3† | Tr. E8 - E3†* | |
| 34. K. F3 - F4 | | |

Wenn ich von den vier Feldern, welche meinem Könige jezt offen stehen, nicht eins der vordern gewählt hätte, so würde ich beym nächsten Zuge entweder einen Bauer, oder den Thurm, eingebüßt haben.

T B8 - E8

Jezt hat der S. entschieden so gut als gewonnen.

| | | |
|---|---|---|
| 35. K. F4 - G4 | T. E8 - E4* | |
| 36. K. G4 - H3 | G7 - G5 | |
| 37. T. A1 - C1 | G5 - G4* | |
| 38. K. H3 - G2 | Tr. E3 - E2* | |
| 39. K. G2 - F1 | | |

Auf H1 würde er noch früher dem Mat unterliegen. Denn der S. wird Tr. E2 - E1* ziehen. Wenn ich gleich mit T. C1 - E1† schlage, so schlägt er mit T. E4 - E1†* wieder, und zieht, wenn ich den König auf G2 gerettet habe, sogleich T. E1 - G1‡.

| | | |
|---|---|---|
| | Tr. E2 - F2* | |
| 40. K. F1 - G1 | Tr. F2 - C2* | |
| 41. K. G1 - F1 | Tr. C2 - C1†* | |
| 42. K. F1 - G2 | T. E4 - E2‡ | |

# 95. Spiel.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1. E2 - E4 | E7 - E5 |
| 2. Lr. F1 - C4 | |

Dies ist in den ersten Zügen die beßte Stelle für diesen Läufer, weil er die Richtung auf den Bauer F7 hat, der gemeiniglich zuerst angegriffen wird.

| | |
|---|---|
| | Lr. F8 - C5 |
| 3. C2 - C3 | D.[D8 - E7] |

Um zu verhindern, daß ich nicht zwey Bauern auf die Mitte bringe. — Oder er zieht, um meinen Zug D2 - D4 zu verhüten, S. B8 - C6, siehe I. Veränderung.

| | |
|---|---|
| 4. Sr. | [G1 - F3] |

Damit der Gegner nicht zwey Bauern auf der Mitte vereinige. — Oder ich ziehe Sr. G1 - E2, aber verliere damit einen Bauer, wiewohl dies sonst die rechte Stelle für den Springer ist, weil er daselbst die Bauern nicht am Vorrücken verhindert. Siehe III. Veränderung.

| | |
|---|---|
| | Sr. [G8 - F6] |

Er würde schlecht gespielt haben, wenn er Lr. C5 - F2†* gezogen hätte, um mich am Rochiren zu verhindern. Aber wenn meine Officiers nur ohne Störung ausrücken können, so schadet das Nichtrochiren nichts, und ist zuweilen sogar besser.

| | |
|---|---|
| 5. D. D1 - E2 | [D7 - D6] |

Hätte er durch Sr. F6 - G4 meinen Bauer F2 angegriffen, so würde er mir Zeit gelassen haben, meine Bauern in der Mitte zu vereinigen. Siehe V. Veränderung.

| | |
|---|---|
| 6. | [D2 - D3] |

Zöge ich statt dessen D2 - D4, so würde ich zwar die Mitte, aber auch nur für einen Augenblick, bezogen haben. Siehe VI. Veränderung.

| | |
|---|---|
| | C7 - C6 |

Hätte er dafür L. C8 - G4 gezogen, so müßte ich sogleich H2 - H3 vorrücken. Denn man darf nie durch die Richtung der feindlichen Läufer sich Zwang auflegen lassen, so lange man es vermeiden kann.

| | | |
|---|---|---|
| 7. | H2 - H3 | H7 - H6 |

Die beyden letzten Züge haben die Absicht, die feindlichen Läufer zu verhindern, die Springer in ihrem Gange zu belästigen.

| | |
|---|---|
| 8. L. | C1 - E3 |

Um die Richtung des feindlichen Läufers C5 auf F2 zu unterbrechen, da mein Bauer D3 dies nicht vermögen wird. Dieser Läufer ist der einzige Stein,

der sich mit gutem Erfolge dem feindlichen Königsläufer entgegenstellen kann.

Lr. C5 - E3†

Zöge er sich statt dessen zurück, so gewönne ich einen Zeitpunct. Wenn es auf Verwechselung der Steine ankommt, so muß man immer zuerst zu nehmen suchen.

9. D. E2 - E3† L. C8 - E6
10. Lr. C4 - E6† D. E7 - E6†

Jezt ergibt sich der Nutzen des siebenten Zuges. Denn hätte ich diesen nicht gethan, so würde der S. durch Sr. F6 - G4 zum Angriff meines Bauers F2, und hernach durch F7 - F5, ein sehr gutes Spiel haben. — Dergleichen Fälle sind von großem Werth, und man muß sie sogleich ergreifen, besonders in Spielen, wo man genöthigt war, seine Springer vor seine Bauern zu stellen.

11. S. B1 - D2 S. B8 - D7
12. K. roch - G1 K. roch - G8

Dieses Spiel ist auf beyden Seiten gleich. Ich habe den Vortheil des Zuges erhalten. Nur Derjenige wird den Vortheil der Stellung haben, der zuerst den Bauer F2, oder F7, zwey Schritte vorrücken lassen kann. — Die Gleichförmigkeit ist dadurch entstanden, daß der S. fast immer dieselben Züge, aber mit Geschicklichkeit und Erfolg, that. Dies darf aber nie mechanisch und mit Uebertreibung, sondern muß mit Bedacht geschehen. Wollte er von jezt an diese Manier fortsetzen, so würde er unfehlbar verlieren, weil er den Zug nicht hat.

---

## I. Veränderung.

Weiß. Schwarz.

3. - - S. B8 - C6

Hätte er statt dessen C7 - C6 gezogen, so blieben doch meine folgenden Züge dieselben.

4. D2 - D4 [E5 - D4†]

Oder Lr. C5 - B6. Siehe II. Veränderung.

5. Lr. C4 - F7†* K. E8 - F7†

Nimmt er ihn nicht, so muß ich sogleich Lr. F7 - G8†; hernach, um den Läufer anzugreifen, B2 - B4; und demnächst B4 - B5 auf den Springer ziehn, um den feindlichen Bauer mit C3 - D4† nehmen zu können.

6. D. D1 - H5* G7 - G6
7. D. H5 - C5†

Ich habe ein sehr gutes Spiel.

---

## II. Veränderung. (I.)

Weiß. Schwarz.

4. - - Lr. C5 - B6
5. Sr. G1 - E2 Sr. G8 - F6
6. D. D1 - D3 K. rochirt

7. F2 - F4 E5 - D4†
8. E4 - E5

Wenn auf diesen Zug der S. den Springer zurückzieht, so habe ich Gelegenheit, meine Bauern auf der Mitte festzusetzen.

D7 - D5

Um meinen Läufer zurückzutreiben, und Zeit zu gewinnen, seinen Springer auf F6 zu retten.

9. Lr. C4 - B3 Sr. F6 - E4
10. C3 - D4† F7 - F5

Um hernach L. C8 - E6 ziehn zu können.

11. S. B1 - C3 L. C8 - E6

In dieser Stellung stehen Beyde gleich. Ich habe den Vortheil des weit vorgerückten und unterstützten Bauers E5, und der S. die gute Stellung des Springers E4, welcher nur durch Verwechselung der Springer fortgeschafft werden kann. Geschähe dieses, so würde der S. seine Bauern auch auf der Mitte vereinigen, und einen derselben eben so weit vorgerückt haben, als ich.

---

## III. Veränderung.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 4. Sr. G1 - E2 | Lr. C5 - F2†* |
| 5. K. E1 - F2† | D. E7 - C5* |
| 6. D2 - D4 | D. C5 - C4† |
| 7. S. B1 - A3 | D. C4 - E6 |

Der S. muß gewinnen, weil er eine bessere Stellung und einen Bauer mehr hat.

---

## IV. Veränderung.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 4. - - | Lr. C5 - F2†* |
| 5. K. E1 - F2† | D. E7 - C5* |
| 6. D2 - D4 | D. C5 - C4† |
| 7. Sr. F3 - E5† | D. C4 - E6 |
| 8. D. D1 - F3 | D7 - D6 |
| 9. Sr. E5 - D3 | Sr. G8 - F6 |
| 10. Tr. H1 - E1 | K. rochirt |

In dieser Stellung stehe ich besser, weil meine Steine mehr Freyheit und eine vortheilhaftere Ordnung haben.

---

## V. Veränderung.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 5. - - | Sr. F6 - G4 |
| 6. D2 - D4 | E5 - D4† |
| 7. C3 - D4† | Lr. C5 - B4* |
| 8. S. B1 - C3 | |

Denn wenn auch der S. den Springer nimmt, so gibt er dadurch nur Gelegenheit, daß ich meine Bauern auf der Mitte desto fester vereinige.

Sr. G4 - F6

9. Lr. C4 - D3

Durch E4 - E5 gewönne ich zwar zwey Züge. Allein wenn der S. durch D7 - D6 und F7 - F6 das Schlagen der Bauern nothwendig

machte, so würde ich einen einzelnen, ununterstützten Bauer haben. Es ist also besser, die beyden Bauern an der Spitze zu lassen, um die Oeffnung des Spiels zu verhüten. Durch die Züge seines Springers hat er unnützerweise Zwey Züge verloren.

K. rochirt

Um hernach meinen Bauer E4 mit dem Thurm anzugreifen.

10. K. rochirt

Um diesen Bauer alsdann mit meinem Thurme zu unterstützen.

D7 - D6

11. H2 - H3 H7 - H6

12. L. C1 - D2

Ich werde unfehlbar gewinnen, wenn ich erst den Bauer F2 vorgerückt habe. Denn ich habe 3 Züge voraus, und weiter vorgerückte Bauern.

## VI. Veränderung.

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 6. | D2 - D4 | E5 - D4† |
| 7. | C3 - D4† | Lr. C5 - B4* |
| 8. L. | C1 - D2 | Lr. B4 - D2†* |
| 9. S. | B1 - D2† | D6 - D5 |

Das Spiel steht gleich. Meine Bauern sind in der Mitte getrennt. Nur gegen einen Spieler, dem man überlegen ist, darf man einen solchen Anfang wagen.

# 96. Spiel.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1. E2 - E4 | E7 - E5 |
| 2. Lr. F1 - C4 | Sr. G8 - F6 |
| 3. D2 - D3 | Lr. F8 - C5 |
| 4. Sr. G1 - F3 | |

Es ist zwar überhaupt nicht rathsam, die Springer vor die Bauern zu setzen, wodurch diese am Vorrücken behindert werden. Aber in diesem Fall ist es gut, um den Vortheil des Zuges zu behalten. Der Zug F2 - F4 hätte gefährlich werden können.

D7 - D6

5. C2 - C3 K. rochirt

Zöge er statt dessen L. C8 - G4, so würde ich mit D. D1 - B3 gewinnen. — Oder hätte er L. C8 - E6 gezogen, so nähme ich ihn mit Lr. C4 - E6† und zöge hernach D. D1 - B3.

6. A2 - A4 A7 - A5

Um den Angriff seines Läufers von meinem Bauer zu verhüten.

7. K. rochirt L. C8 - E6

Zöge er statt dessen L. C8 - G4, so würde folgen:

8. D3 - D4 L. G4 - F3†

9. G2 - F3† und ich würde nun mit meinen Thürmen die Bauern angreifen, welche den feindlichen König bedecken.

8. Lr. C4 - E6† F7 - E6†

9. D. D1 - B3

Zum Angriff der Bauern B7 und E6, welche der Gegner nicht anders, als mit D. D8 - C8, decken kann. Diese Stellung entsteht oft in den ersten Zügen eines Spiels, so wie die Unmöglichkeit, beyde Bauern zugleich zu unterstützen.

D. D8 - C8

10. D3 - D4 E5 - D4†

11. C3 - D4† Lr. C5 - B6

Zöge er statt dessen Lr. C5 - B4, so müßte ich durch D. B3 - C2 den Bauer E4 unterstützen.

12. S. B1 - C3 S. B8 - C6

13. L. C1 - E3 Sr. F6 - G4

14. H2 - H3

Um den Springer zu nöthigen, entweder zu schlagen, oder zu weichen; welches besser ist, als ihm daselbst die drohende Stellung zu verstatten.

Sr. G4 - E3†

15. F2 - E3† H7 - H6

Um meinen Zug Sr. F3 - G5 zu verhüten, wodurch sein Bauer E6 angegriffen würde. Er würde durch diesen Zug genöthigt seyn, Tr. F8 - E8 zu ziehn, und dadurch mir Freyheit geben, auf der Linie F meine Thürme zu verdoppeln. Denn doppelte Thürme auf einer geöffneten Linie geben sehr großen Vortheil.

16. G2 - G4 G7 - G5

17. Tr. F1 - F2 D. C8 - D7

18. T. A1 - F1 K. G8 - G7

In dieser Stellung muß ich den Gegner zu bewegen suchen, E6 - E5 zu ziehen, damit ich einen meiner Springer auf das Feld F5 bringen könne, wo dieser, durch zwey Bauern unterstützt, den Gewinn des Spiels bewirken würde. Deswegen wird aber der S. nun Sorge tragen, seine Thürme den meinigen gegenüber und hinter einander zu stellen und C7 - C5 zu ziehn.

# 97. Spiel.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1. E2 - E4 | E7 - E5 |
| 2. Lr. F1 - C4 | C7 - C6 |

Um D7 - D5 zu ziehn und dadurch theils meinen Läufer zu verjagen; theils die Mitte zu behaupten und den Vortheil des Zuges zu gewinnen.

| | |
|---|---|
| 3. D2 - D4 | E5 - D4† |
| 4. D. D1 - D4† | D7 - D6 |

Zöge er Sr. G8 - F6, so würde ich durch E4 - E5 einige Tempo's gewonnen haben.

| | |
|---|---|
| 5. F2 - F4 | L. C8 - E6 |

Weil er nicht anders meinen Läufer C4 unschädlich machen kann. — Hätte er statt dessen F7 - F5 gezogen, so müßte ich E4 - E5 ziehn.

| | |
|---|---|
| 6. Lr. C4 - E6† | F7 - E6† |
| 7. C2 - C4 | [D6 - D5] |

Um meine Bauern zu trennen, oder sich selbst da festzusetzen. — Ein schlechter Zug wäre C6 - C5 gewesen. Siehe I. Veränderung.

| | |
|---|---|
| 8. C4 - D5† | E6 - D5† |

Durch C6 - D5† würde er seine Steine einsperren.

| | |
|---|---|
| 9. E4 - E5 | C6 - C5 |
| 10. D. D4 - F2 | |

Es wäre nicht gut, damit von A4 aus Schach zu bieten. Viel besser entfernt sie sich, besonders zu Anfange des Spiels, nicht von der Mitte, um ihre Bauern unterstützen zu können.

| | |
|---|---|
| | S. B8 - C6 |
| 11. Sr. G1 - F3 | [D5 - D4] |

Ein sehr gefährlicher Zug wäre für ihn C5 - C4 gewesen. Siehe II. Veränderung, aus welcher zugleich erhellt, wie viel bey verbundenen Bauern darauf ankomme, wenn man denjenigen Bauer, welcher an der Spitze steht, vorrückt.

| | |
|---|---|
| 12. K. rochirt | D. D8 - D5 |
| 13. Tr. F1 - D1 | |

Um zu verhindern, daß der S. nicht C5 - C4 ziehe. Denn dadurch würde derselbe mit zwey unterstützten Bauern in mein Spiel eindringen, und sein Läufer F8 freye Wirksamkeit erhalten.

| | |
|---|---|
| | K. rochirt |

Zöge er statt dessen B7 - B5, so würde ich durch S. B1 - C3 einen Bauer gewinnen.

| | |
|---|---|
| 14. B2 - B3 | Sr. G8 - H6 |
| 15. S. B1 - A3 | Lr. F8 - E7 |
| 16. L. C1 - B2 | |

Dieses Spiel steht völlig gleich. Die Läufer stehn auf beyden Seiten unter gleichem Zwange, und die Thürme sind frey.

## I. Veränderung.

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 7. | - - | C6 - C5 |
| 8. | D. D4 - D3 | Sr. G8 - F6 |
| 9. | S. B1 - C3 | S. B8 - C6 |
| 10. | A2 - A3 | |

Damit der S. nicht S. C6 - B4 auf meine Königin ziehn könne. Dadurch hätte er sich in den Stand gesetzt, hernach den Bauer D6 vorzurücken und seine Steine frey zu machen.

| | | |
|---|---|---|
| | | Lr. F8 - E7 |
| 11. | Sr. G1 - F3 | K. rochirt |
| 12. | G2 - G3 | |

Hätte ich statt dessen L. C1 - E3 gezogen, so würde der S., um diesen Läufer zu rauben, Sr. F6 - G4 gespielt haben. Dadurch hätte dieser seinen Läufer E7 frey gemacht. Außerdem ist es auch gut, daß man, so viel als möglich, einen Läufer von der Farbe des feindlichen Läufers zu behalten suchen müsse, weil man sich nur dadurch gegen die Nachstellungen desselben sichern kann.

S. C6 - A5

Um ihn hernach gegen den Läufer C1 auszutauschen.

| | | |
|---|---|---|
| 13. | L. C1 - E3 | S. A5 - B3 |
| 14. | T. A1 - D1 | Sr. F6 - G4 |
| 15. | L. E3 - G1 | |

Alle diese Züge des S. sind nicht furchtbar. Denn sie zerstreuen meine Mitte nicht und seine beyden Springer lassen sich bald zurücktreiben. — Hieraus erhellt, daß wirksame Angriffe nur mit mehreren vereinigten Steinen und äußerst selten mit Einem, oder Zweyen, gethan werden müssen.

A7 - A6

Um meinen Zug S. C3 - B5 auf seinen Bauer D6 zu verhüten.

| | | |
|---|---|---|
| 16. | H2 - H3 | Sr. G4 - F6 |
| 17. | L. G1 - E3 | Sr. F6 - H5 |
| 18. | S. C3 - E2 | S. B3 - A5 |

Zöge er statt dessen D. D8 - B6, um den Springer zu unterstützen, so würde ich sogleich G3 - G4 ziehn.

19. K. rochirt

In dieser Stellung gewinne ich, wenn ich den Bauer D6 am Vorrücken verhindern kann, und mich nicht mit Vorziehen der Bauern meines rechten Flügels so sehr übereile, daß mein König außer Stand ist, denselben zu Hülfe zu kommen.

---

## II. Veränderung.

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 11. | - - | C5 - C4 |
| 12. | L. C1 - E3 | Lr. F8 - B4 * |
| 13. | S. B1 - C3 | |

Wenn auch der S. diesen Springer nehmen sollte, so gewinne ich den Bauer D5, welchen ich nun mit Gewalt angreifen werde.

Sr.G8 - E7

14. K.roch-G1 Sr.E7 - F5

Um meinen Läufer E3 zu nehmen und hernach seinen Läufer gegen meine Königin und König zu richten, welches mir sehr gefährlich werden würde.

15. T. A1 - D1

Um den S. zu nöthigen, entweder seinen Bauer D5 zu unterstützen, oder mit Lr. B4 - C3 zu schlagen.

Sr.F5 - E3†

16. D. F2 - E3† S. C6 - E7

17. K. G1 - H1

Oder ich hätte S. C3 - D5† nehmen, und hernach D. E3 - E4 ziehn können, um seinen Springer anzugreifen. Weil der S. aber seiner Königin durch D D8 - B6* freyen Ausgang verschafft haben würde, so ist dieses Wegrücken meines Königs nöthig.

Lr. B4 - C3†

Um den Bauer D5 zu erhalten, den er nicht länger unterstützen kann.

18. B2 - C3† K. rochirt

In dieser Lage gewinne ich, wenn ich dem S. das Vorrücken seines Bauers D5 verwehre, und die Mitte behaupte, ohne mich mit dem Vorrücken meiner Bauern zu übereilen.

---

## 98. Spiel.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1. E2 - E4 | E7 - E5 |
| 2. Lr. F1 - C4 | Lr. F8 - C5 |
| 3. C2 - C3 | Sr. G8 - F6 |
| 4. D2 - D4 | E5 - D4† |
| 5. [C3 - D4†] | |

Oder E4 - E5. Siehe Veränderung.

| | |
|---|---|
| | Lr. C5 - B4* |
| 6. L. C1 - D2 | Lr. B4 - D2†* |
| 7. S. B1 - D2† | D7 - D5 |

Ohne diesen Zug hätte ich die Mitte behauptet.

8. E4 - D5† Sr.F6 - D5†

9. D. D1 - B3

Ich konnte auch D. D1 - E2* ziehn, allein der S. hätte dagegen L. C8 - E6 gezogen. Und überdies muß man sich hüten, seine Königin auf eine Linie zu setzen, worauf ihr König steht, wenn diese Linie offen und von Bauern entblößt ist.

C7 - C6

10. Sr. G1 - E2 K. rochirt

11. K.roch.-G1 Sr.D5-B6

Um L. C8-E6 ziehn, oder sich meines Läufers C4 entledigen zu können.

12. Lr. C4-D3 L. C8-E6

13. D. B3-C2 G7-G6

14. F2-F4

Um die feindlichen Bauern, welche ihren König bedecken, zu trennen.

F7-F5

Nach diesem Zuge muß ich sorgen, einen meiner Springer auf das Feld E5 zu bringen, von da er durch keinen Stein verdrängt werden kann, der nicht genommen würde. Zugleich vereinige ich dadurch meine Bauern auf der Mitte.

15. S. D2-F3 S. B8-D7

16. S. F3-E5 S. D7-F6

Wenn er auch S. D7-E5† nähme, so würde er doch die Vereinigung meiner Bauern nicht verhüten können.

17. L. A1-D1 Sr.B6-D5

18. D. C2-D2

Um seinen Zug Sr. D5-E3 zu vermeiden.

A7-A5

19. Sr.E2-C3

In dieser Lage habe ich durch die Stellung des Springers E5, obwohl keinen ganz entscheidenden, Vortheil. Der S. darf diesen nicht eher nehmen, als bis er zuvor einen meiner Bauern D4 und F4, die ihn unterstützen, fortgeschafft hat. Dies könnte durch den Zug C6-C5 geschehen. Und dann werden beyde Spiele gleich stehen.

---

## Veränderung.

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 5. | E4-E5 | D. D8-E7 |

Hätte er seinen Springer zurückgezogen, so hätte ich Vortheil.

6. C3-D4† Lr. C5-B4*

7. L. C1-D2

Zöge ich statt dessen S. B1-C3, und der S. alsdann Sr. F6-E4, so würde ich meine Mitte unterstützen können. Der beßte Zug des S. in dieser Lage wäre D7-D5.

Lr. B4-D2†*

8. S. B1-D2† D7-D6

Hätte er hier D7-D5 gezogen, so wäre meine Mitte in Sicherheit.

9. D. D1-E2

Zöge ich F2-F4, so würde der S. durch C7-C5 meine Bauern zerstreuen können.

D6-E5†

10. D4-E5† Sr.F6-D7

11. F2-F4 F7-F6!

12. Sr.G1-F3 F6-E5†

Aus diesen Zügen sieht man, daß der S., da er alle Züge richtig gethan hat, so weit gekommen ist, meine Mittelbauern zu

zerstreuen; und daß es gefährlich sey, einen von den beyden Bauern, die auf der Mitte neben einander stehen, vorzuziehn, bevor der Gegner die Auswechselung eines von den Bauern gegen einen von den seinigen, der sie zu trennen im Stande ist, angeboten hat.

## 99. Spiel.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1. E2 - E4 | E7 - E5 |
| 2. Lr. F1 - C4 | Lr. F8 - C5 |
| 3. C2 - C3 | D. [D8 - F6] |

Um mich zu nöthigen, daß ich meinen Springer G1 vor den Bauer F2 setze. — Oder er zieht D. D8 - H4. Siehe Veränderung.

4. Sr. G1 - F3

Nach der Abweisung dieses Angriffs muß ich suchen, den Bauer F2 zum Vorrücken frey zu machen. Ich hätte auch D. D1 - F3 ziehn können. Allein meine Königin steht jezt auf D1 besser, um den Zug D2 - D4 zur Vertreibung des feindlichen Läufers zu unterstützen.

S. B8 - C6

Um mich von dem Zuge D2 - D4 abzuhalten.

5. B2 - B4

Es ist nicht immer rathsam, die Bauern auf den Flügeln vorrücken zu lassen, wie denn insonderheit das Wegrücken des Springerbauers den Thurm gefährdet; wenigstens muß es mit großer Vorsicht geschehen.

Lr. C5 - B6

6. A2 - A4 A7 - A6

Hätte er statt dessen A7 - A5 gezogen, so hätte ich B4 - B5 auf den Springer gerückt. Denn den auf die Art angegriffenen Bauer läßt man gern vorrücken.

7. D2 - D3 D7 - D6
8. H2 - H3 H7 - H6
9. D. D1 - E2 L. C8 - E6

Da er durch seine Bauern meinen Läufer C4 nicht fortschaffen kann, so muß er dazu diesen Läufer vorrücken lassen.

10. S. B1 - A3 Sr. G8 - E7
11. Lr. C4 - E6† D. F6 - E6†

Eben so gut konnte er auch F7 - E6† ziehn.

12. S. A3 - C4 K. roch. - G8

Hätte er auf der andern Seite

rochirt, so hätte ich den Vortheil der Stellung gehabt.

13. S. C4 - B6† C7 - B6†
14. L. C1 - E3 Sr. E7 - C8
15. K roch - G1 F7 - F5
16. E4 - F5†

Sonst hätte der S. durch F5 - F4 meinen Läufer verdrängt, und sich in den Stand gesetzt, mit seinen Bauern meinen König anzugreifen.

D. E6 - F5†

In dieser Stellung werde ich gewinnen, wenn ich darauf bedacht bin, den Bauer F2 gegen den Bauer E5 umzutauschen.

---

## Veränderung.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 3. - - | D. D8 - H4 |
| 4. D. D1 - E2 | Sr. G8 - F6 |
| 5. D2 - D3 | Sr. F6 - G4 |
| 6. G2 - G3 | |

Oder ich könnte auch Sr. G1 - F5 ziehn.

D. H4 - F6

Zöge er statt dessen Lr. C5 - F2†*, so hätte ich D. E2 - F2† dagegen gezogen und dadurch einen Stein gewonnen.

7. Sr. G1 - H3

Dieser Platz ist nicht der beste für den Springer. Aber jezt muß er ihn einnehmen.

D7 - D6

8. F2 - F3 Sr. G4 - E3

Hätte sich der Springer zurückgezogen, so hätte ich Sr. H3 - F2, und hernach L. C1 - E3 ziehn müssen, um mich des Läufers C5 zu entledigen.

9. L. C1 - E3† Lr. C5 - E3†
10. D. E2 - E3† L. C8 - H3†
11. S. B1 - D2 S. B8 - D7

Augenscheinlich habe ich einige Züge vor dem S. voraus. Die Ursach davon ist, daß der S. seine Königin zu eilig hat vorrücken lassen, und jezt damit nicht einmal auf dem besten Platze steht.

# 100. Spiel.

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 1. | E2 - E4 | E7 - E5 |
| 2. Lr. | F1 - C4 | Lr. F8 - C5 |
| 3. | C2 - C3 | Sr. G8 - F6 |
| 4. | D2 - D4 | |

Um theils den Zug Lr. C5 - F2†* zu verhindern, theils die Stärke meiner Bauern auf die Mitte zu bringen, welches von großer Wichtigkeit ist, wenn man einen derselben zur Dame führen will.

E5 - D4†

5. C3 - D4†

Wenn meine beyden Mittelbauern auf D4 und E4 stehen, so muß ich keinen von beyden ziehen, bis der S. Gelegenheit gibt, einen für den andern zu verwechseln. Diese Verwechselung läßt sich aber vermeiden, wenn man den angegriffenen Bauer fortrückt. — Bauern, welche in dieser Lage unterstützt werden, verhindern den Gegner, in das Spiel einzudringen.

Lr. C5 - B6

Wenn er statt dessen Lr. C5 - B4* zöge, so müßte ich mit L. C1 - D2 das Schach bedecken, und, wenn der S. mit Lr. B4 - D2† von neuem Schach böte, mit S. B1 - D2† schlagen. Denn dadurch decke ich zugleich meinen Bauer E4, welcher sonst verloren wäre. Allein ein guter Spieler erhält, so lange als möglich, den Läufer seines Königs; folglich wird der S. denselben nicht leicht aufopfern.

(Anm. Philidor läßt hier den S. nicht zum besten sich vertheidigen, wie er denn überhaupt den Angriff besser zu formiren pflegt, als die Vertheidigung. Denn bey einer guten Vertheidigung muß der Vortheil des ersten Zuges in höchstens 18 Zügen aufhören. Wenn hier der S. D7 - D5 zieht, so ist er sicher, den Bauer E4 zu schlagen, und so die Stärke der beyden auf der Mitte vereinigten Bauern zu vernichten, worauf sich Philidor immer stützt. Es entsteht nun eine vollkommene Gleichheit des Spiels; ja der W. hat einigen Nachtheil wegen seines vereinzelten Bauers.)

6. S. B1 - C3 K. rochirt
7. Sr. G1 - E2

Durch Sr. G1 - F3 würde ich meinen Bauer F2 am Vorrücken verhindern; auch würde der S. alsdann Sr. F6 - E4† und D7 - D5 ziehn, und dadurch meine Mitte durchbrochen haben.

C7 - C6

S. Lr. $C_4 - D_3$

Ich ziehe ihn zurück, um nicht durch $D_7 - D_5$ angegriffen zu werden. Denn alsdann wäre ich genöthigt, mit $E_4 - D_5$† zu schlagen, und würde dadurch meine Bauern trennen.

$D_7 - D_5$

9. $E_4 - E_5$ Sr. $F_6 - E_8$

10. L. $C_1 - E_3$ $F_7 - F_6$

Um seinem Thurme Platz zu machen, welches auch nicht gehindert werden kann, es mag jezt schlagen, wer da will.

11. D. $D_1 - D_2$

Nicht aber $E_5 - F_6$†. Denn dadurch verlöre mein Königsbauer seine Linie; dahingegen er, wenn er vom S. genommen wird, durch $D_4$ rsetzt werden kann, welcher dann durch den Zug $F_2 - F_4$ Unterstützung erhält. Diese zwey Bauern werden das Spiel gewinnen, weil der S., um sie zu trennen, einen Stein aufopfern, oder zugeben muß, daß ich in die Dame komme. Es ist demnach von Wichtigkeit, diesen Zug D. $D_1 - D_2$ zu thun, um theils den Bauer $F_2$ zur gehörigen Zeit zu unterstützen; theils den Läufer $E_3$ zu decken, welcher genommen werden kann, und mich nöthigen würde, mit demselben Bauer $F_2$ wieder zu schlagen, welcher doch zur Unterstützung des Königsbauers unentbehrlich ist. Dies würde den Verlust meiner Mittelbauern und des ganzen Spiels zur Folge haben.

$F_6 - E_5$†

Um seinem Thurme freyes Spiel zu geben.

12. $D_4 - E_5$† L. [$C_8 - E_6$]

Um den Bauer $D_5$ zu unterstützen, und hernach den Bauer $C_6$ ziehen zu können. Zwar könnte er auch Lr. $B_6 - E_3$† ziehn, siehe I. Veränderung. Allein er will lieber zugeben, daß ich mit L. $E_3 - B_6$† schlage. Denn durch den Gegenzug $A_7 - B_6$† würde er freylich einen Doppelbauer auf der Linie B erhalten, der indessen doch hinlängliche Unterstützung hätte, und dafür auch seinem Thurm A8 freyen Spielraum geben.

13. Sr. $E_2 - F_4$.

Zum Angriff auf seinen Läufer E6, weil mein Bauer $E_5$ noch keine Gefahr leidet.

D. $D_8 - E_7$

14. L. $E_3 - B_6$†

Der feindliche Königsläufer, zumal wenn er seine Richtung auf das Feld $F_2$ hat, ist im Angriff der schädlichste. Man muß also, wenn der Bauer der Königin ihm nicht mehr Schranken setzen kann, nicht nur ihm, wo es möglich ist, den Läufer seiner Königin entgegenstellen, sondern sich auch desselben, sobald man

kann, durch Aufopferung eines Steins entledigen.

A7-B6†

15.K.roch-G1

Ich rochire nach G1 hin, um den Bauer F2 unterstützen zu können, wenn er zur Beschützung des Bauers E5 vorgerückt seyn wird.

S. B8-D7

16.Sr.F4-E6† D. E7-E6†

17. F2-F4 Sr.E8-C7

18.T. A1-E1 G7-G6

Um zu verhindern, daß ich nicht durch F4-F5 seine Königin angreife, wodurch meine zwey Bauern auf der Mitte vereinigt werden könnten.

19. H2-H3

Um meine Bauern durch den Zug G2-G4 hernach zu verbinden, und durch ihre Vereinigung desto nachdrücklicher anzugreifen.

D5-D4

20.S. C3-E4 H7-H6

Damit mein Springer abgehalten werde, seine Königin durch den Zug S. E4-G5 zu vertreiben, welches meinen Bauern freyes Spiel geben würde.

21. B2-B3 B6-B5

22. G2-G4 Sr.C7-D5

23.S. E4-G3

Um hernach F4-F5 zu ziehn. Dieser Bauer bekommt alsdann eine dreyfache Unterstützung durch den Läufer D3, den Thurm F1 und den Springer G3.

Sr.D5-E3

Um diesen Anschlag zu vereiteln, und meine Bauern zu trennen. Dies würde auch gewiß geschehen, wenn er noch G6-G5 zöge. Allein ich komme diesem durch die Aufopferung meines Thurms zuvor.

24.T. E1-E3† D4-E3†

25.D. D2-E3† T. A8-A2†

26.Tr.F1-E1

Um meinen Bauer E5 zu decken. Denn dieser wäre in Gefahr gekommen, wenn ich hernach F4-F5 zöge.

D. E6-B3†

27.D. E3-E4 D. B3-E6

Um die Absicht meiner Königin, welche jezt das Schachmat einleiten will, zu vereiteln.

28. F4-F5 G6-F5†

29. G4-F5† D. E6-D5

Er bietet das Verwechseln der Königinnen an, um meinen Anschlag auf das Schachmat zu vernichten.

30.D. E4-D5†* C6-D5†

31.Lr.D3-B5† S. D7-B6

32. F5-F6

Da ich einen Läufer auf dem weißen Felde (B5) habe, so ziehe ich meine Bauern auf ein schwarzes, weil jener dann den feindlichen König, oder was für ein Stein sich sonst zwischen meine

Bauern schleichen wollte, verjagen kann. Dies ist eine wichtige Regel für den Fall, wo man angreift, und vorgedrungene Bauern hat. Dagegen im Fall, wo man sich vertheidigt, muß man umgekehrt die Bauern auf die Farbe des Läufers bringen.

| | | |
|---|---|---|
| | | T. A2 - B2 |
| 33. | Lr. B5 - D3 | K. G8 - F7 |
| 34. | Lr. D3 - F5 | S. B6 - C4 |
| 35. | S. G3 - H5 | Tr. F8 - G8* |
| 36. | Lr. F5 G4 | S. C4 - D2 |
| 37. | E5 - E6* | K.[F7 - G6] |

Oder K. F7 - F8. Siehe II. Veränderung.

| | | |
|---|---|---|
| 38. | F6 - F7 | Tr. G8 - F8 |
| 39. | S. H5 - F4* | K. G6 - G7 |
| 40. | Lr. G4 - H5 | |

Ich bringe ungehindert einen Bauer zur Dame, und gewinne.

---

## I. Veränderung.

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 12. | - - | Lr. B6 - E3† |
| 13. | D. D2 - E3† | L. C8 - E6 |
| 14. | Sr. E2 - F4 | D. D8 - E7 |
| 15. | Sr. F4 - E6† | D. E7 - E6† |
| 16. | K. roch - G1 | S. B8 - D7 |
| 17. | F2 - F4 | G7 - G6 |
| 18. | H2 - H3 | Sr. E8 - G7 |
| 19. | G2 - G4 | C6 - C5 |
| 20. | S. C3 - E2 | D5 - D4 |
| 21. | D. E3 - D2 | S. D7 - B6 |
| 22. | S. E2 - G3 | S. B6 - D5 |

Koch Cod. d. Schachsp. 1. Th.

23. T. A1 - E1 S. D5 - E3

Um die Linie meiner Bauern zu trennen, welches ihm auch durch den nachfolgenden Zug G6 - G5 gelingen würde.

24. T. E1 - E3†

Um dies zu hindern, weil ich die Absicht habe, den Bauer meines Königs zur Dame zu führen.

| | | |
|---|---|---|
| | | D4 - E3† |
| 25. | D. D2 - E3† | D. E6 - A2† |
| 26. | F4 - F5 | D. A2 - B2† |
| 27. | F5 - F6 | Sr. G7 - E8 |
| 28. | G4 - G5 | D. B2 - D4 |
| 29. | D. E3 - D4† | C5 - D4† |
| 30. | E5 - E6† | Sr. E8 - D6 |
| 31. | S. G3 - E4 | Sr. D6 - F5 |
| 32. | Tr. F1 - F5† | |

Um mit Gewalt in die Dame zu kommen.

| | | |
|---|---|---|
| | | G6 - F5† |
| 33. | S. E4 - D6 | F5 - F4 |
| 34. | E6 - E7 | Tr. F8 - B8 |
| 35. | Lr. D3 - C4* | K. G8 - H8 |
| 36. | S. D6 - F7* | K. H8 - G8 |
| 37. | S. F7 - D8* | K. G8 - H8 |
| 38. | E7 - E8D‡ | |

---

## II. Veränderung.

### Stellung.

W. K. G1 — T. E1 — S. H5 — L. G4 — B. E6; F6; H3.
S. K. F7 — T. B2 — Tr. G8 — S. D2 — B. B7; D5; H6.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 37. - - | K. F7 - F8 |
| 38. Tr. E1 - A1 | T. B2 - B1 * |
| 39. Tr. A1 - B1† | S. D2 - B1† |
| 40. K. G1 - H2 | S. B1 - C3 |
| 41. S. H5 - F4 | S. C3 - E4 |
| 42. S. F4 - D5† | Tr. G8 - G5 |
| 43. E6 - E7* | K. F8 - F7 |
| 44. Lr. G4 - E6* | K. F7 - E6† |
| 45. E7 - E8D.* | |

Ich gewinne unfehlbar.

## 101. Spiel.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1. E2 - E4 | E7 - E5 |
| 2. Lr. F1 - C4 | C7 - C6 |
| 3. D2 - D4 | |

Dieser Zug ist sehr nothwendig. Mit jedem andern Zuge würde der Gegner Zeit und Angriff gewinnen. Denn wenn der S. etwa D7 - D5 zieht, so würde nicht zu verhindern seyn, daß er nicht seine Bauern auf der Mitte vereinigen und das Spiel gewinnen sollte.

[E5 - D4†]

Wenn er auch nicht schlägt, sondern etwa durch D7 - D5 meinen Läufer angreift, so kann er doch nicht vermeiden, diesen Bauer D5 zu verlieren, weil derselbe von seinen übrigen Bauern abgesondert ist. Siehe I. Veränderung.

| | | |
|---|---|---|
| 4. D. | D1 - D4† | D7 - D6 |
| 5. | F2 - F4 | K. C8 - E6 |

Um theils und hauptsächlich den Bauer D6 zu ziehn, und dadurch seinem Läufer F8 ein freyes Feld zu öffnen; theils sich meinem Läufer entgegenzustellen; theils endlich sich dieses Läufers bey Gelegenheit zu entledigen.

| | | |
|---|---|---|
| 6. Lr. | C4 - D3 | D6 - D5 |
| 7. | E4 - E5 | C6 - C5 |
| 8. D. | D4 - F2 | S. [B8 - C6] |

Denn wenn er, statt mit seinen Officiers vorzurücken, seine Bauern fortspielte, und etwa C5 - C4 zöge, so würde er noch eher verlieren. Denn zu weit vorgerückte, und nicht hinlänglich unterstützte, Bauern sind nicht nur verloren, sondern ziehen selbst auch den Verlust des Spiels nach sich. Siehe II. Veränderung.

| | | |
|---|---|---|
| 9. | C2 - C3 | G7 - G6 |
| 10. | H2 - H3 | H7 - H5 |

Um zu verhindern, daß meine vier Bauern nicht auf seine drey Bauern eindringen. Derjenige, welcher am ersten die Bauern

des Gegners zerstreuen kann, wird gewinnen.

11. G2 - G3

Dieser Zug ist sehr nothwendig, weil der S. durch H5 - H4 die Vereinigung meiner Bauern leicht hindern könnte; indem dieser Bauer den meinigen bey dessen Vorrücken schlüge.

Sr. G8 - H6

12. Sr. G1 - F3 Lr. F8 - E7

13. A2 - A4 Sr. H6 - F5

14. K. E1 - F1

Um im Fall der Noth den Angriff zur rechten, oder zur linken, einleiten zu können.

H5 - H4

15. G3 - G4 Sr. F5 - G3*

16. K. F1 - G2 Sr. G3 - H1†

17. K. G2 - H1†

Bey diesem Wechsel habe ich Vortheil, obgleich sonst der Thurm ein besserer Stein ist, als der Springer. Denn theils hat der feindliche Springer, um den Thurm zu schlagen, vier Züge gethan, da indessen mein Thurm nicht gerückt ist; theils setzt dieser Wechsel nun meinen König in Sicherheit, so daß ich nun den Angriff fortsetzen kann; der S. mag nun nach G8, oder nach C8 hin, rochiren.

D. D8 - D7

18. D. F2 - G1

Zur Unterstützung meines Bauers G4, weil ich merke, daß der S. seinen Läufer gegen meine zwey Bauern vertauschen will, wodurch derselbe um so gewisser Vortheil haben würde, da meine ganze Stärke in der Stellung meiner Bauern besteht.

A7 - A5

19. L. C1 - E3

Um den S. zu verleiten, daß er C5 - C4 ziehe, welcher Zug sehr bald gegen denselben entscheiden würde, weil dadurch meine Springer freyes Spiel bekämen.

B7 - B6

20. S. B1 - A3 K. roch. - C8

Er rochirt nicht nach G8 hin, weil auf diesem Flügel meine Bauern weiter vorgerückt sind, und in einer mächtigern Stellung stehen.

21. Lr. D3 - A6* K. C8 - C7

22. S. A3 - C2

Wenn ich, statt zurückzuziehn, um die feindlichen Bauern desto nachdrücklicher anzugreifen, mich damit aufhielte, durch S. A3 - B5 Schach zu bieten, so würde ich meinen Läufer in Verlegenheit gesetzt haben und wenigstens Zwey Züge verlieren.

T. D8 - A8

23. Lr. A6 - B5 D. D7 - D8

Um hernach D. D8 - F8 zu ziehn, und dadurch den Bauer mehr unterstützen zu können. Denn er sieht ein, daß von diesem Bauer sein ganzes Spiel abhängt.

| | | |
|---|---|---|
| 24. | B2 - B4 | D. D8 - F8 |
| 25. | B4 - C5† | B6 - C5† |
| 26. | Sr. F3 - D2 | |

Um unabläſſig den Bauer C5 anzugreifen.

[C5 - C4]

Um einen Zug vor mir zu gewinnen, und zugleich den Zug Sr. D2 - B3 zu verhüten. — Oder er zieht ſtatt deſſen F7 - F6. Siehe IV. Veränderung.

| | | |
|---|---|---|
| 27. | Sr. D2 - F3 | F7 - F6 |

Er mag nun ziehn, was er will: Er muß doch verlieren, weil meine Springer freyes Spiel haben.

| | | |
|---|---|---|
| 28. | L. E3 - B6* | K. C7 - B7 |
| 29. | Lr. B5 - C6†* | K. B7 - C6† |
| 30. | S. F3 - D4* | K. C6 - D7 |

Wenn er ſtatt deſſen mit K. C6 - B6† den Läufer auch nähme, ſo würde ich durch S. D4 - E6†* nicht nur ſeinen Läufer, ſondern auch ſeine Königin rauben.

| | | |
|---|---|---|
| 31. | F4 - F5 | L. E6 - G8 |
| 32. | E5 - E6* | K. D7 - E8 |
| 33. | S. D4 - B5 | Lr. E7 - D6 |
| 34. | D. G1 - D4 | |

Ich ziehe hernach D. D4 - D5†; bringe in das Spiel des Gegners ein, und gewinne ſehr bald.

---

## I. Veränderung.

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 3. | - - | D7 - D5 |
| 4. | E4 - D5† | C6 - D5† |
| 5. | Lr. C4 - B5* | |

Hätte ich ſtatt deſſen Lr. C4 - D3 gezogen, ſo hätte ich den Vortheil des Zuges und der Stellung verloren, weil der S. durch E5 - E4 ſich ſogleich der Mitte bemächtigt haben würde.

| | | |
|---|---|---|
| | | L. C8 - D7 |
| 6. | Lr. B5 - D7†* | S. B8 - D7† |
| 7. | D4 - E5† | S. D7 - E5† |
| 8. | D. D1 - E2 | D. D8 - E7 |

Wenn er den Springer durch einen andern Zug deckte, ſo würde er ihn durch F2 - F4 verloren haben.

| | | |
|---|---|---|
| 9. | S. B1 - C3 | K. rochirt |
| 10. | L. C1 - F4 | S. [E5 - C6] |

Oder S. E5 - C4, wodurch er zwar den Angriff auf den B. D5 mir überläßt, aber dagegen eine angreifende Stellung nimmt, indem ſein Springer dadurch gedeckt iſt, daß ich meine Königin nicht bewegen kann. Siehe III. Veränderung.

11. K. rochirt

Nun habe ich auf die Erhaltung meines Läufers F4 und den Angriff ſeines Bauers D5 zu dencken.

| | | |
|---|---|---|
| | | D. E7 - E2† |
| 12. | Sr. G1 - E2† | D5 - D4 |
| 13. | S. C3 - E4 | F7 - F6 |

Wenn er dafür T. D8 - E8 ge-

zogen hätte, so würde ich durch den Zug S. E4-G5 zwar meinen Springer E2 aufopfern, aber dafür auch durch S. G5 - F7† seinen Bauer F7 rauben und den Thurm angreifen.

| | | |
|---|---|---|
| 14. | H2 - H4 | H7 - H5 |
| 15. | Tr.H1 - H3 | Sr.G8 - H6 |
| 16. | L. F4 - H6† | Tr. H8 - H6† |
| 17. | Tr.H3 - D3 | T. D8 - E8 |
| 18. | Sr.E2 - D4† | S. C6 - B4 |

Zöge er statt dessen T. E8 - E4†, so würde ich nicht nur Sr.D4-C6† ziehn, sondern hernach auch durch Tr. D3 - D8* seinen Läufer F8 erobern.

| | | |
|---|---|---|
| 19. | Tr.D3 - E3 | S. B4 - A2†* |
| 20. | K. C1 - B1 | S. A2 - B4 |
| 21. | S. E4 - D6† | |

Ich gewinne das Spiel.

---

## II. Veränderung.

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 8. | - - | C5 - C4 |
| 9. | Lr. D3 - E2 | D5 - D4 |
| 10. | C2 - C3 | D4 - D3 |
| 11. | Lr. E2 - F3 | L. E6 - D5 |
| 12. | B2 - B3 | B7 - B5 |
| 13. | A2 - A4 | C4 - B3† |
| 14. | A4 - B5† | L. D5 - F3† |
| 15. | Sr.G1 - F3† | S. B8 - D7 |
| 16. | L. C1 - E3 | T. A8 - B8 |
| 17. | C3 - C4 | S. D7 - B6 |
| 18. | S. B1 - D2 | Lr. F8 - B4 |
| 19. | K.roch - G1 | |

Ich werde leicht gewinnen, da alle meine Bauern auf dem rechten Flügel gedeckt, und die beyden vorgedrungenen Bauern des S. getrennt, und also verloren, sind.

---

## III. Veränderung. (I.)

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 10. | - - | S. E5 - C4 |
| 11. | K. rochirt | |

Hätte ich statt dessen B2 - B3 auf seinen Springer gezogen, so müßte der S. auch D. E7 - B4 ziehn.

| | | |
|---|---|---|
| | | D. E7 - B4 |
| 12. | D. E2 - G4* | |

Schlüge ich hier dafür mit S. C3 - D5†, so wäre ich durch D. B4 - B2† sogleich mat.

| | | |
|---|---|---|
| | | T. D8 - D7 |
| 13. | T. D1 - D5† | D. B4 - B2†* |
| 14. | K. C1 - D1 | S. C4 - B6 |

Um nun selbst dem Mat zu entgehen. — Hier muß der Springer so lange stehen, als Thurm und Königin ihm drohen; er müßte denn den Thurm schlagen, oder Schach geben, können.

| | | |
|---|---|---|
| 15. | T. D5 - D3 | K. C8 - D8 |
| 16. | K. D1 - D2 | Lr. F8 - B4 |

Er hat ein gutes Spiel.

---

### IV. Veränderung.

Stellung.

W. K. H1 — D. G1 — T. A1 —
Sr. D2 — S. C2 — Lr. B5 —
L. E3 — B. A4; C3; E5;
F4; G4; H3.

S. K. C7 — D. F8 — Tr. H8 —
T. A8 — S. C6 — Lr. E7 —
L. E6 — B. A5; C5; D5;
F7; G6; H4.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 26. - - | F7 - F6 |
| 27. Sr. D2 - B3 | C5 - C4 |
| 28. L. E3 - B6* | K. C7 - B7 |
| 29. Sr. B3 - C5* | Lr. E7 - C5† |
| 30. L. B6 - C5† | D. F8 - C8 |
| 31. T. A1 - B1 | K. B7 - C7 |
| 32. L. C5 - D6* | K. C7 - D8 |
| 33. D. G1 - B6* | |

Ich gewinne das Spiel.

---

## 102. Spiel.

Dieses Spiel dient zum Beweise, daß es nicht wohlgethan sey, bey dem zweyten Zuge den Springer des Königs zu ziehen, weil man dadurch den Angriff verliert. (Anm. Siehe die Berichtigung dieser kühnen Behauptung des Verfassers am Ende des Spiels.) — Uebrigens ist es nicht ganz regelmäßig. Aber die ersten Züge des W. sind sehr gut, besonders wenn man dem andern vorgiebt.

| Schwarz. | Weiß. |
|---|---|
| 1. E7 - E5 | E2 - E4 |
| 2. Sr. G8 - F6 | D2 - D3 |
| 3. Lr. [F8 - C5] | |
| Oder D7 - D5. | Siehe I. |

Veränderung.

F2 - F4

Dies ist ein sehr guter Zug. Denn es ist immer rathsam, diesen Bauer gegen den Bauer des feindlichen Königs zu vertauschen. Dadurch gewinnt man den Angriff über den Gegner, der mit seinem Springer vorgerückt ist, und vereinigt seine Bauern auf der Mitte. Außerdem gibt dieser Zug mir den Vortheil, daß wenn ich nun nach G1 rochire, mein Thurm sogleich freyes Feld zum Angriff findet. Dies wird aus der ersten Veränderung klar werden.

4. [D7 - D6]

Siehe den besseren Zug D7 - D5 in dem Zusatze, welcher diesem Spiele angehängt ist.

C2 - C3

5. [E5 - F4†]

Hätte er diesen Bauer nicht genommen, so müßte ich ihn dennoch zum Wegnehmen stehen lassen; es sey denn, daß er rochirt. In diesem Falle muß ich ohne Anstand ihn weiter ziehn, um hernach mit allen Bauern meines rechten Flügels auf seinen König loszugehen. Siehe II. Veränderung. — Denn es ist eine Hauptregel, daß man nicht eher mit seinen Bauern weit vorrückt, bis der Gegner rochirt hat, weil dieser immer nach dem Flügel hin rochirt, wo die feindlichen Bauern am wenigsten vorgerückt sind und daher auch weniger schaden können.

L. C1 - F4†

6. L. C8 - G4 Sr. G1 - F3

Schlägt er diesen Springer, so muß ich sogleich wieder mit meinem Bauer G2 schlagen, um meine Bauern zusammen zu ziehen.

7. S. B8 - D7 D3 - D4

8. Lr. C5 - B6 Lr. F1 - D3

Dies ist der beste Platz für diesen Läufer, das Feld C4 ausgenommen. Denn hier kann er den Bauer H7 angreifen, im Fall der Gegner nach G1 hin rochirt.

9. D. D8 - E7 D. D1 - E2

10. [K. roch - G8]

Hätte Er nach C8, so hätte Ich nach G1 hin rochiren müssen, um hernach desto bequemer mit den Bauern meines linken Flügels anzugreifen. Siehe III. Veränderung. — Indessen muß man ja mit diesem Angriffe sich nicht übereilen, bevor sie nicht alle, durch sich selbst und durch Officiers, wohl unterstützt sind. Sonst ist der Angriff fruchtlos.

S. B1 - D2

11. Sr. F6 - H5

Um hernach F7 - F5 ziehn und meine Bauern zerstreuen zu können.

D. E2 - E3

12. Sr. H5 - F4†

Hätte er dafür F7 - F5 gezogen, so hätte ich durch L. F4 - G5 seine Königin angreifen und hernach H2 - H3 auf seinen Läufer ziehn müssen, um ihn zu zwingen, den Zug L. G4 - F3† zu thun. In diesem Falle hätte ich G2 - F3† nehmen müssen, um meinen Königsbauer desto besser zu beschützen, und zu ersetzen, wenn er etwa genommen werden sollte.

D. E3 - F4†

13. L. G4 - F3†

Nähme er ihn nicht, so würde sein Läufer durch meine Bauern eingeschlossen; oder er verlöre

unnützerweile drey Züge und dadurch seine Stellung.

G2 - F3†

14. F7 - F5 D. F4 - G3
15. F5 - E4† F3 - E4†
16. Tr.F8 F6

Um entweder meine Königin von ihrem Platze zu verdrängen, oder im Nothfall hernach durch T. A8 - F8 zwey Thürme hintereinander zu bekommen.

H2 - H4

Um meiner Königin Platz zu schaffen, damit sie sich hinter diesen Bauer zurückziehe, wenn sie angegriffen wird, und denselben bey seinem weitern Vorrücken und Angreifen zugleich decken kann.

17. T. A8 - F8 K.roch - C1
18. C7 - C5 E4 - E5

Dies ist ein feiner und vortheilhafter, aber auch für den Anfänger schwer begreiflicher, Zug. Wenn man nemlich eine Reihe von Bauern hat, welche, je einer nach dem andern, auf Feldern von einerley Farbe stehn: so darf der vorderste nicht ununterstützt gelassen werden, sondern er muß seine Stelle zu behaupten suchen. — Darum hat der S. C7 - C5 gezogen, theils nemlich, um mich zu nöthigen, meinen Bauer D4 vorzurücken, welcher von seinem Bauer D6 aufgehalten wird, und auf diese Weise meinen Bauer E4, welcher zurück bleibt, unnütz zu machen; theils meinen Läufer D3 vom Angriff seines Bauers H7 abzuhalten. — Aber deswegen opfere ich meinen Bauer E5 auf, weil dadurch meinem Bauer D4 ein freyer Weg geöffnet wird. Diesen muß ich sogleich anrücken lassen und gehörig unterstützen, um daraus entweder eine Königin zu machen, oder sonst Vortheil zu ziehen. Es scheint zwar, als habe der Gegner durch den Bauer D6, welcher nach dem Schlagen auf die Linie E. gekommen ist, denselben Vortheil, daß er ihn ohne Hinderniß zur Dame führen könne. Allein der große Unterschied liegt darin, daß derselbe von seinen übrigen Mitbauern abgesondert und ohne Unterstützung ist, folglich leicht wird genommen werden können.

19. D6 - E5† D4 - D5
20. Lr.B6 - C7 S. D2 - E4

Um seinen Bauer E5 zurückzuhalten, welcher seinem eigenen Läufer und Springer den Weg versperrt.

21. Tr.F6 - F3 D. G3 - G2
22. D. E7 - F7

Um hernach mit D. F7 - F4 Schach zu geben. Hätte er aber, um den Angriff meines Springers zu verhüten, H7 - H6 gezogen, so hätte ich mit D5 - D6 seinen Läufer und seine Königin angegriffen. Diesen Bauer wäre

er gezwungen, mit seinem Läufer zu schlagen, wogegen ich mit S. E4 - D6† wiedergeschlagen hätte. Diesen Springer darf er aber mit D. E7 - D6† nicht wiedernehmen, weil er seine Königin durch Lr. D3 - C4* sonst verloren haben würde.

| | | S. E4 - G5 |
|---|---|---|
| 23. | D. F7 - F4* | K. C1 - B1 |
| 24. | Tr. F3 - D3† | |

Um seinen Bauer H7 zu retten, dem dieser Läufer am stärksten nachstellt, und hernach mit seiner Königin meinen Thurm anzugreifen.

| | | T. D1 - D3† |
|---|---|---|
| 25. | D. F4 - F5† | D. G2 - E4 |

Um die Königinnen zu verwechseln. Dadurch, daß er sich auf diese Verwechselung einläßt, verhindert er, mat zu werden. Ich habe den Vortheil, statt eines Läufers, einen Thurm geraubt zu haben, schon voraus, und finde die Stellung seiner Königin meinen Absichten hinderlich.

| | | |
|---|---|---|
| 26. | D. F5 - E4† | S. G5 - E4† |
| 27. | T. F8 - F4 | S. E4 - G5 |
| 28. | C5 - C4 | T. D3 - G3 |
| 29. | S. D7 - C5 | S. G5 - E6 |
| 30. | S. C5 - E6† | D5 - E6† |
| 31. | T. F4 - F6 | Tr. H1 - D1 |

Denn man muß sich der Oeffnungen bemächtigen, um die Thürme in Bewegung zu setzen, besonders zu Ende eines Spiels.

| | | |
|---|---|---|
| 32. | T. F6 - E6† | Tr. D1 - D7 |

Ich gewinne. Denn er kann nicht hindern, daß ich zwey Thürme hintereinander stelle; oder er müßte seinen Läufer aufopfern und mir verstatten, meinen Bauer in die Dame zu führen.

---

## I. Veränderung.

| | Schwarz. | Weiß. |
|---|---|---|
| 3. | D7 - D5 | F2 - F4 |
| 4. | D5 - E4† | |

Schlüge er statt dessen E5 - F4†, so würde ich E4 - E5 gegen seinen Springer ziehn und hernach den Bauer mit L. C1 - F4† wiedernehmen.

| | | F4 - E5† |
|---|---|---|
| 5. | Sr. F6 - G4 | D3 - D4 |
| 6. | [F7 - F5] | |

Oder E4 - E3, um mit Sr. G4 - F2† zu drohen. Siehe IV. Veränderung.

| | | Lr. F1 - C4 |
|---|---|---|
| 7. | C7 - C5 | C2 - C3 |
| 8. | S. B8 - C6 | Sr. G1 - E2 |
| 9. | H7 - H5 | |

Er zieht ihn zwey Schritte, damit er auf der Linie H nicht einen Doppelbauer bekomme, welcher ihm sehr nachtheilig seyn würde. Dies würde aber nicht vermieden werden können, wenn ich H2 - H3 zöge, und er den Springer durch Sr. G4 - H6 zu retten

suchte, indem ich mit L. C1-H6†, und er den Läufer dann mit G7 - H6†, schlagen müßte.

H2 - H3

| | | |
|---|---|---|
| 10. | Sr. G4 - H6 | K. rochirt |
| 11. | S. C6 - A5 | Lr. C4 - B5* |
| 12. | L. C8 - D7 | Lr. B5-D7†* |
| 13. | D. D8 - D7† | D4-D5 |
| 14. | C5 - C4 | |

Um meinen Bauer C3 abzuhalten, die übrigen zu unterstützen.

E2 - B4

Um diesen Anschlag zu vereiteln. Denn weil ein Bauer nur dann Zwey Schritte thun darf, wenn er nicht neben einem Bauer durchgehn muß, welcher ihn schlagen könnte, so kann der Gegner diesen Bauer wegnehmen und den seinigen auf die Stelle setzen, wohin er durch das Schlagen kommen würde. Dadurch kann ich meine Bauern wieder vereinigen. (S. Einleitung §. 14. Art. 10.)

15. C4 - B3†

Und nimmt den Bauer B4 weg.

A2 - B3†

| | | |
|---|---|---|
| 16. | B7 - B6 | L. C1 - E3 |
| 17. | Lr. F8 - E7 | Sr. E2 - F4 |

Dieser Zug ist, so wenig es auch scheint, von großer Wichtigkeit. Denn dieser Springer hält die Steine des Gegners so lange eingeschlossen, bis das Schachmat eingeleitet ist.

| | | |
|---|---|---|
| 18. | Sr. H6 - G8 | Sr. F4 - G6 |
| 19. | Tr. H8 - H7 | E5 - E6 |
| 20. | D. D7 - B7 | D5 - D6 |
| 21. | Lr. E7 - F6 | Tr. F1 - F5† |
| 22. | K. rochirt | Tr. F5 - A5† |
| 23. | B6 - A5† | T. A1 - A5† |
| 24. | A7 - A6 | T. A5 - C5* |
| 25. | K. C8 - B8 | T. C5 - C7 |
| 26. | D. B7 - B5 | S. B1 - A3 |
| 27. | D. B5 - F5 | S. A3 - C4 |
| 28. | D. F5 - G6† | L. E3 - A7* |
| 29. | K. B8 - A8 | S. C4 - B6‡ |

---

## II. Veränderung.

| | Schwarz. | Weiß. |
|---|---|---|
| 5. | K. rochirt | F4 - F5 |
| 6. | D6 - D5 | D. D1 - F3 |
| 7. | D5 - E4† | D3 - E4† |
| 8. | A7 - A5 | G2 - G4 |
| 9. | D. D8 - D6 | G4 - G5 |
| 10. | Sr. F6 - E8 | Lr. F1 - C4 |
| 11. | C7 - C6 | D. F3 - H5 |
| 12. | B7 - B5 | G5 - G6 |
| 13. | H7 - H6 | Lr. C4 - F7†* |
| 14. | K. G8 - H8 | L. C1 - H6† |
| 15. | Sr. E8 - F6 | D. H5 - H4 |

Ich werde gewinnen.

---

## III. Veränderung.

| | Schwarz. | Weiß. |
|---|---|---|
| 10. | K. roch - C8 | K. rochirt |
| 11. | H7 - H6 | S. B1 - D2 |
| 12. | G7 - G5 | L. F4 - E3 |
| 13. | T. D8 - G8 | B2 - B4 |

14. H6-H5 A2-A4

Der Zug H2-H3, um seinen Läufer anzugreifen, wäre nicht gut. Denn der Gegner würde den Angriff gewinnen, indem er L. G4-F3† zöge, und alsdann durch G5-G4 eine Oeffnung gegen meinen König machen würde. — Denn wenn der König hinter zwey oder drey Bauern steht, welche noch nicht gezogen sind, und der Gegner sie angreift, um sie zu trennen, so muß man ohne dringende Noth keinen davon ziehn.

| | | |
|---|---|---|
| 15. | L. G4-F3† | D. E2-F3† |
| 16. | G5-G4 | D. F3-E2 |
| 17. | C7-C6 | A4-A5 |
| 18. | Lr. B6-C7 | C3-C4 |
| 19. | H5-H4 | Tr. F1-B1 |
| 20. | Tr. H8-H5 | C4-C5 |
| 21. | D6-D5 | E4-E5 |
| 22. | Sr. F6-E8 | B4-B5 |
| 23. | C6-B5† | Tr. B1-B5† |
| 24. | A7-A6 | Tr. B5-B4 |
| 25. | F7-F6 | Lr. D3-A6† |
| 26. | B7-A6† | D. E2-A6†* |
| 27. | K. C8-D8 | D. A6-A8* |
| 28. | S. D7-B8 | A5-A6 |
| 29. | K. D8-D7 | D. A8-D5†* |
| 30. | K. D7-C8 | A6-A7 |

Ich gewinne durch das Einrücken dieses Bauers in die Dame.

---

## IV. Veränderung. (I.)

| | Schwarz. | Weiß. |
|---|---|---|
| 6. | E4-E3 | Sr. G1-H3 |
| 7. | C7-C5 | [D4-D5] |

Zöge ich dafür C2-C3, so würde ich verlieren. Aber nun kann der S. nicht mit Sr. G4-E5† schlagen, ohne den Bauer E3 einzubüßen. —

Wenn ich aber anstatt des obigen Zuges gleich Lr. F1-B5* ziehe, so siehe V. Veränderung.

| | | |
|---|---|---|
| 8. | Sr. G4-E5† | Lr. F1-B5* |
| 9. | L. C8-D7 | Lr. B5-D7† |
| 10. | S. B8-D7† | K. rochirt |

In dieser Lage scheint mein Spiel besser zu stehen.

---

## V. Veränderung. (IV.)

| | Schwarz. | Weiß. |
|---|---|---|
| 7. | - - | Lr. F1-B5* |
| 8. | S. B8-C6 | |

Die Bedeckung des Schachs durch Lr. C8-D7 wäre sehr bedenklich, weil ich in diesem Falle mit D. D1-G4† den feindlichen Springer geschlagen hätte.

| | | |
|---|---|---|
| | | D4-D5 |
| 9. | A7-A6 | E5-E6 |

Schlägt er diesen Bauer mit F7-E6†, so ziehe ich Lr. B5-C6†* und dann D. D1-G4†

| | | |
|---|---|---|
| 10. | A6-B5† | D. D1-G4† |

11. D. D8 - D5† Sr. H3 - F4
12. D. D5 - E4

Hätte er statt dessen mit L. C8 - E6† geschlagen, so hätte ich Sr. F4 - D5† ziehen müssen, und wenn er nun mit L. E6 - G4† wiedergeschlagen hätte, durch Sr. D5 - C7* ein gutes Spiel gehabt.

E6 - F7†*

13. K. E8 - F7† D. G4 - H5*
14. G7 - G6 D. H5 - D5*
15. D. E4 - D5† Sr. F4 - D5†
16. L. C8 - F5 Sr. D5 - E3†
17. Lr. F8 - G7 C2 - C3
18. Tr. H8 - E8 K. rochirt.

Meine Stellung ist besser.

## Zusatz.

Die Behauptung des Philidor in der Ueberschrift dieses Spiels, „daß im zweyten Zuge die Bewegung des Königsläufers den Angriff verloren mache", ist an sich nicht zu erweisen, und wird es noch weniger durch dieses Spiel, sobald der S. nur besser zieht, als er ihm vorschreibt.

Wenn derselbe z. B. im 7. Zuge der IV. Veränderung, besser Sr. G4 - H2† zieht, so mag ich mit Tr. H1 - H2† schlagen, oder L. C1 - E3† ziehn: so wird er im ersten Falle mein Spiel durch D. D8 - H4* sogleich ruiniren; und im zweyten mich durch Sr. H2 - F1† zum Schlagen mit Thurm, oder König, zwingen; ich kann nun nicht mehr rochiren und habe einen vereinzelten Bauer. Er gewinnt dagegen durch L. C8 - H3† und dann durch D. D8 - H4* den Bauer und eine offenbar bessere Stellung.

Schon die Vertheidigung des Königsbauers durch D2 - D3 im zweyten Zuge des Spiels gibt ein langsames und lange Zeit verflochtenes Spiel. Denn dadurch wird theils mein Läufer F1 von dem Angriffsfelde C4 abgehalten; theils ist dieser Bauer oft auf dem Felde D4 nothwendig; theils endlich ist der Springer, wenn ich besser Sr. G1 - F3 zöge, hier wirksamer, als auf seinem eigenen Felde G1.

Endlich wird der S. den Angriff nicht verlieren, und überhaupt eine interessante Parthie veranlassen, wenn er im vierten Zuge, anstatt mit Philidor D7 - D6 zu ziehen, diesen Bauer gleich auf D5 rückt, wie folgende Ausführung zeigt:

| | Schwarz. | Weiß. |
|---|---|---|
| 4. | D7 - D5 | [F4 - E5†] |

Um seinen Bauer zu erobern und zugleich den Springer anzugreifen. So anlockend auch dieser Zug scheint, so macht er mir doch das Spiel verloren. — Indessen würde ich auch mit E4 - D5† kein gut Spiel bekommen. Siehe 2. Veränderung.

5.Sr.F6-E4†

Er opfert seinen Springer auf, um mein Spiel zu verwirren; ich mag ihn übrigens schlagen, oder nicht.

D3-E4†

6. D. D8-H4* K. E1-D2

Ziehe ich ihn auf E2, so werde ich früher mat; oder ziehe ich G2-G3, so verliere ich Thurm und Spiel.

7. D. H4-F4*

Nicht so gut wäre D. H4-F2*.

K. D2-C3

8. D. F4-E4†

Mit D. F4-E5†* würde er weniger gut gezogen haben.

A2-A3

9. D5-D4* K. C3-B3

10. L. C8-E6* [C2-C4]

Oder Lr. F1-C4. Siehe

1. Veränderung.

11. D4-C3†*

Wegen des passirten Bauers, wogegen ich denselben wegnehme.

K. B3-C3†

12. S. B8-C6 Lr. F1-D3

13. Lr. C5-B4*

Dieser Zug entscheidet das Spiel.

A3-B4†

14. D. E4-B4†* K. C3-C2

15. S. C6-D4‡

---

## 1. Veränderung.

| | Schwarz. | Weiß. |
|---|---|---|
| 10. | - - | Lr. F1-C4 |
| 11. | L. E6-C4†* | K. B3-C4† |
| 12. | B7-B5* | K. C4-B5† |

Wenn ich anstatt dessen mit K. C4-C5† schlage, so wird er die Züge thun: D. E4-E5†* — A7-A5* — und D. E5-D5‡.

13. D4-D3 D. D1-D3†

Schlage ich statt dessen mit K. B5-C5†, so zieht er S. B8-D7*, dann T. A8-B8*, und darauf gibt er mit der Königin das Mat.

14. C7-C6* K. B5-C5†

15. S. B8-A6* K. C5-D6

16. T. A8-D8‡

---

## 2. Veränderung.

| | Schwarz. | Weiß. |
|---|---|---|
| 4. | - - | E4-D5† |
| 5. | Sr. F6-G4 | Sr. G1-H3 |
| 6. | D. D8-D5† | F4-E5† |
| 7. | D. D5-E5†* | D. [D1-E2] |

Wenn ich das Schach mit dem Läufer bedecke, so siehe 3. Veränderung.

| | | |
|---|---|---|
| 8. | Sr. G4-E3 | L. C1-E3† |
| 9. | Lr. C5-E3† | S. B1-D2 |
| 10. | Lr. E3-D2†* | K. E1-D2† |

Nun wird er die Königinnen tauschen, meinen Springer H3 schlagen und besser stehen.

---

### 3. Veränderung. (2.)

| Schwarz. | Weiß. |
|---|---|
| 7. - - | Lr. F1 - E2 |
| 8. Sr. G4 - E3 | L. C1 - E3† |
| 9. Lr. C5 - E3† | S. B1 - D2 |
| 10. Lr. E3 - D2†* | K. E1 - D2† |
| 11. L. C8 - H3† | G2 - H3† |

Er wird nun den Bauer B2 schlagen und eine bessere Stellung haben.

---

## 103. Spiel.

---

| Schwarz. | Weiß. |
|---|---|
| 1. E7 - E5 | E2 - E4 |
| 2. C7 - C6 | |

Es ist gefährlich, diesen Bauer beym zweyten Zuge zu spielen weil der Gegner durch D2 - D4 den Angriff, und wahrscheinlich das Spiel, gewinnt. (S. berichtigende Anmerkung zu dieser Behauptung am Ende des Spiels.)

| | | |
|---|---|---|
| | D2 - D4 | |
| 3. | E5 - D4† | D. D1 - D4† |
| 4. | D7 - D6 | |

Zöge er statt dessen Sr. G8 - E7, so würde ich E4 - E5, und hernach zur Unterstützung dieses Bauers F2 - F4 ziehn.

| | | |
|---|---|---|
| | F2 - F4 | |
| 5. | [F7 - F5] | |

Hätte er statt dessen L. C8 - E6 gezogen, so müßte ich dagegen Lr. F1 - D3 ziehn, und alsdann wäre dies Spiel der Lage des obigen 101. Spiels vom sechsten Zuge an gleichförmig gewesen. — Hätte er aber durch C6 - C5 meine Königin angegriffen, so würde er das Spiel verlieren müssen, weil der Bauer D6 zurückbleibt. Siehe I. Veränderung.

E4 - E5

Der Hauptregel zufolge: daß man nie den Bauer des Königs, oder der Königin, für den Bauer eines der Läufer hingebe; man müßte denn durch besondere Umstände dazu genöthigt werden, welche bisweilen bey der Vertheidigung, aber selten beym Angriffe, Statt finden. Denn die Bauern des Königs und der Königin müssen, so lange als möglich, erhalten werden, weil sie die Mitte des Schachbretts einnehmen und das Eindringen des Gegners verhindern.

6. [D6 - D5]

Zöge er statt dessen D6 - E5†, so müßte ich mit D. D4 - D8† die Königinnen wechseln und hernach mit F4 - E5† den Bauer nehmen. Denn dadurch würde ich das Rochiren desselben verhindern und den Angriff, folglich auch den Vortheil des Spiels haben. — Zöge er aber dafür D. D8 - C7, so siehe II. Veränderung.

D. D4 - F2

Um meine Bauern zu unterstützen.

7. L. C8 - E6 Sr. G1 - F3
8. S. B8 - D7 Sr. F3 - D4
9. Lr. F8 - C5 C2 - C3
10. D. D8 - B6 L. C1 - E3
11. Lr. C5 - D4† C3 - D4†

Wenn man zwey abgesonderte Haufen von Bauern hat, so muß man den stärkeren unter ihnen zu vermehren suchen. Hat man aber die beyden Mittelbauern noch, so muß man dazu so viele zur Unterstützung heranbringen, als die Umstände nur immer verstatten, weil davon die Entscheidung des Spiels abhängt.

12. Sr. G8 - E7 Lr. F1 - D3
13. K. roch - G8 H2 - H3
14. D. B6 - C7

Weil sie auf B6 nichts nutzt, so zieht er sie zurück, um seine Bauern vordringen zu lassen.

G2 - G4

15. G7 - G6 G4 - G5

Ich versperre mir zwar dadurch das Spiel; aber werde immer im Stande seyn, mit Hülfe des nachrückenden Bauers H3 eine Oeffnung gegen seinen König zu machen, sobald meine Steine zum Angriffe geordnet sind.

16. B7 - B6 S. B1 - C3
17. C6 - C5 K. roch - C1

Ich rochire nach C1, um am andern Flügel zum Angriff auf seinen König freyere Hand zu haben. Hätte ich aber statt dessen den angebotenen Bauer C5 genommen, so würde er diesen durch B6 - C5† wiedernehmen, und durch die Vereinigung der Bauern C5 und D5 an der Spitze seiner Steine mir sehr lästig geworden seyn. — Einen angebotenen Bauer zu nehmen, ist selten rathsam, weil er nicht ohne Absicht angeboten zu werden pflegt.

18. C5 - D4† L. E3 - D4†
19. S. D7 - C5 H3 - H4

Schlüge ich mit L. D4 - C5† seinen Springer, so würde ich denselben Fehler begehen, den ich im 17. Zuge mit Bedacht vermieden hatte.

20. S. C5 - D3†* T. D1 - D3*
21. L. E6 - F7

Um den Bauer G6 zu ersetzen, wenn ich ihn schlagen sollte.

H4 - H5

22. [B6 - B5]

Um den Springer C3, welcher meinen König bedeckt, anzugreifen. — Der Zug G6 - H5† wäre nicht rathsam gewesen, wie die IV. Veränderung zeigt, welche ein Zusatz des Pariser Clubs ist.

| | | T. D3 - H3 |
|---|---|---|
| 23. | B5 - B4 | E5 - E6 |
| 24. L. | F7 - E8 | |

Auch der Zug L. F7 - E6† wird ihn nicht mehr retten.

| | | H5 - G6† |
|---|---|---|

Wem es gelingt, mit zwey oder drey Bauern eine Oeffnung gegen den feindlichen König zu machen, der hat nothwendig den Sieg.

| | | |
|---|---|---|
| 25. L. | E8 - G6† | T. H3 - H7† |
| 26. L. | G6 - H7† | Tr. H1 - H7† |
| 27. K. | G8 - H7† | D. F2 - H4* |
| 28. K. | H7 - G8 | D. H4 - H8‡ |

---

## I. Veränderung.

| | Schwarz. | Weiß. |
|---|---|---|
| 5. | C6 - C5 | Lr. F1 - B5* |
| 6. L. | C8 - D7 | Lr. B5 - D7†* |
| 7. D. | D8 - D7† | D. D4 - D3 |
| 8. S. | B8 - C6 | C2 - C4 |
| 9. S. | C6 - B4 | D. D3 - E2 |
| 10. Lr. | F8 - E7 | S. B1 - C3 |
| 11. Lr. | E7 - F6 | S. C3 - D5 |
| 12. S. | B4 - D5† | |

Durch dieses Wechseln setzt er seinen Bauer D6 gegen den Angriff meiner Thürme in Sicherheit.

| | | E4 - D5†* |
|---|---|---|

Ein nicht so guter Zug wäre C4 - D5† gewesen. Denn er hätte nach Wegrückung seines Läufers F6 den Bauer F7 auf meinen Bauer E4 gezogen, und dadurch meine Bauern zerstreuet.

| | | |
|---|---|---|
| 13. Sr. | G8 - E7 | Sr. G1 - F3 |
| 14. K. | roch - G8 | D. E2 - D3 |
| 15. Tr. | F8 - E8 | K. E1 - F2 |

Es ist zuweilen besser, den König zu rücken, als zu rochiren, weil man dadurch den Angriff mit seinen Bauern besser unterstützen kann. — Hätte ich nach Wegrückung des Läufers nach C1 rochirt, so würde sein Läufer F6, dessen ganze Linie offen ist, mir sehr lästig geworden seyn. — Man muß übrigens seinen König auf eine Linie ziehen, auf welcher der Gegner einen Bauer stehn hat, um vor dem Hinterhalt der feindlichen Thürme desto mehr gesichert zu seyn.

| | | |
|---|---|---|
| 16. Sr. | E7 - F5 | H2 - H4 |
| 17. Sr. | F5 - D4 | L. G1 - E3 |
| 18. Sr. | D4 - F3† | K. F2 - F3† |
| 19. Lr. | F6 - B2† | T. A1 - B1 |
| 20. Lr. | B2 - F6 | G2 - G4 |
| 21. | G7 - G6 | G4 - G5 |
| 22. Lr. | F6 - G7 | H4 - H5 |
| 23. Tr. | E8 - E7 | Tr. H1 - H4 |
| 24. T. | A8 - E8 | L. E3 - D2 |
| 25. Tr. | E7 - E4 | H5 - G6† |

| | | |
|---|---|---|
| 26. | H7 - G6† | T. B1 - H1 |
| 27. | B7 - B5 | L. D2 - C3 |
| 28. Tr. | [E4 - E3*] | |

Durch diesen Zug wird er einem erstickten Mat unterliegen. Nur durch zeitiges Wegziehen und Umtauschen der, den König umgebenden, Steine kann er demselben entgehen, z. B. durch Lr. G7 - C3†. Siehe III. Veränderung.

| | | |
|---|---|---|
| | | K. F3 - F2 |
| 29. Tr. | E3 - D3† | Tr. H4 - H8* |
| 30. Lr. | G7 - H8† | T. H1 - H8†‡ |

---

## II. Veränderung.

| | Schwarz. | Weiß. |
|---|---|---|
| 6. D. | D8 - C7 | Lr. F1 - C4 |
| 7. | D6 - E5† | F4 - E5† |
| 8. | C6 - C5 | |

Durch diesen Zug verliert er nothwendig das Spiel.

| | | |
|---|---|---|
| | | D. D4 - D5 |
| 9. S. | B8 - C6 | Sr. G1 - F3 |
| 10. S. | C6 - B4 | D. D5 - D1 |
| 11. | A7 - A6 | A2 - A4 |
| 12. Sr. | G8 - E7 | K. rochirt |
| 13. | G7 - G6 | L. C1 - G5 |
| 14. Lr. | F8 - G7 | L. G5 - F6 |
| 15. Sr. | E7 - G8 | L. F6 - G7† |
| 16. D. | C7 - G7† | Sr. F3 - G5 |
| 17. Sr. | G8 - H6 | S. B1 - C3 |
| 18. S. | B4 - C6 | D. D1 - D5 |
| 19. S. | C6 - E7 | D. D5 - D6 |
| 20. L. | C8 - D7 | E5 - E6 |
| 21. L. | D7 - C6 | T. A1 - D1 |
| 22. Sr. | H6 - G4 | D. D6 D7* |
| 23. L. | C6 - D7† | E6 D †* |
| 24. K. | E8 - D8 | Sr. G5 - E6‡ |

---

## III. Veränderung. (I.)

### Stellung.

W. K. F3 — D. D3 — T. H1 — Tr. H4 — L. C3 — B. A2; C4; D5; F4; G5.

S. K. G8 — D. D7 — T. E8 — Tr. E4 — Lr. G7 — B. A7; B5; C5; D6; F7; G6.

| | Schwarz. | Weiß. |
|---|---|---|
| 28. Lr. | G7 - C3† | D. D3 - C3† |
| 29. Tr. | E4 - E3* | D. C3 - E3† |
| 30. T. | E8 - E3† | K. F3 - E3† |
| 31. K. | G8 - F8 | Tr. H4 - H8* |
| 32. K. | F8 - E7 | T. H1 - E1 |
| 33. D. | D7 - F5 | |

Um dem Könige den einzigen Ort zu öffnen, wodurch er der Gefahr entgehen kann.

| | | |
|---|---|---|
| | | K. E3 - F3* |
| 34. K. | E7 - D7 | Tr. H8 - E8 |
| 35. K. | D7 - C7 | T. E1 - E7* |
| 36. K. | C7 - B6 | Tr. E8 - B8* |
| 37. K. | B6 - A5 | Tr. B8 - B5†* |
| 38. K. | A5 - A6 | T. E7 - E3 |

Wenn seine Königin sich gegen meinen Thurm aufopfert, so könnte das ihm bevorstehende Mat auf irgend eine Art vermieden werden, wiewohl ich doch ein be-

deutendes Uebergewicht behalte. Durch unaufhörliches Schachgeben würde das Spiel remis.

Anm. Diese Behauptung des Philidor in der ersten Anm. dieses Spiels ist zu kühn. Denn wenn der S. besser zieht, so wird ihm dieser Zug C7 - C6 nichts schaden. Wenn er im 3. Zuge, anstatt zu schlagen, Sr. G8-F6 zieht, so werde ich sowohl mit D4 - E5†, als mit L. C1 - G5, im Nachtheil seyn. Im ersten Falle wird er mit D. D8 - A5 Schach geben, und, je nachdem ich es decke, D. A5 - E5†, oder Sr. F6 - E4†, ziehn. Im zweyten Falle ist die Folge:

4. E5 - D4† D. D1 - D4†
Oder E4 - E5.
5. D. D8 - A5* L. G5 - D2
Oder D4 - D2, wovon die Folge ist:
6. Lr. F8 - B4 C2 - C3
7. Sr. F6 - E4† und hat ein besseres Spiel.

6. D. A5 - C5

Nun bietet er den Umtausch der Königinnen an, zieht hernach D7 - D5 und hat eine gute und bequeme Stellung.

---

## IV. Veränderung.

### Stellung.

W. K. C1 — D. F2 — T. D3 — Tr. H1 — S. C3 — L. D4 — B. A2; B2; E5; F4; G5; H5.

S. K. G8 — D. C7 — T. A8 — Tr. F8 — Sr. E7 — L. F7 — B. A7; B6; D5; F5; G6; H7.

| Schwarz. | Weiß. |
|---|---|
| 22. G6 - H5† | T. D3 - H3 |
| 23. D. C7 - D7 | |

Er zieht nicht B6 - B5, weil er voraus sieht, daß ich dagegen K. C1 - B1 ziehen und dadurch sowohl meinen Bauer A2 decken, als auch meinen Springer C3 Freyheit verschaffen, werde.

| | |
|---|---|
| | D. F2 - E2 |
| 24. D. D7 - E6 | S. C3 - B5 |
| 25. Sr. E7 - C6 | L. D4 - C3 |
| 26. D5 - D4 | S. B5 - D4† |
| 27. Sr. C6 - D4† | L. C3 - D4† |
| 28. D. E6 - A2† | L. D4 - C3 |
| 29. T. A8 - D8 | Tr. H1 - D1 |
| 30. L. F7 - B3 | Tr. D1 - D8† |
| 31. D. A2 - A1* | K. C1 - D2 |
| 32. Tr. F8 - D8†* | T. H3 - D3 |
| 33. Tr. D8 - D3†* | D. E2 - D3† |
| 34. D. A1 - D1* | K. D2 - E3 |
| 35. D. D1 - G1* | K. E3 - D2 |
| 36. D. G1 - F2* | K. D2 - C1 |

37. D. F2 - F4 †*

Wenn man mit seiner Königin in das Spiel des Gegners eingedrungen ist, so muß man, wo möglich, solche Züge zu thun suchen, wodurch man zugleich Schach bieten und einen Stein angreifen und sogar beym Schlagen desselben von neuem Schach bieten kann. Dies ist um so nöthiger, wenn etwa der Gegner darauf wartet, Schach zu bieten, und dadurch vielleicht am Ende mat zu setzen.

| | | |
|---|---|---|
| | | D. D3 - D2 |
| 38. | D. F4 - F1* | D. D2 - E1 |
| 39. | D. F1 - E1 †* | L. C3 - E1 † |
| 40. | K. G8 - F7 | K. C1 - D2 |
| 41. | K. F7 - G6 | L. E1 - H4 |
| 42. | F5 - F4 | K. D2 - C3 |
| 43. | L. B3 - E6 | K. C3 - D4 |
| 44. | K. G6 - F5 | B2 - B4 |
| 45. | K. F5 - G4 | L. H4 - F2 |
| 46. | H5 - H4 | |

Der S. gewinnt unfehlbar.

---

## 104. Spiel.

---

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1. E2 - E4 | C7 - C5 |

Dieser Anfang ist, wenn man nicht den Zug hat, blos vertheidigend und nicht der rathsamste; aber er ist sehr gut zur Beurtheilung der Stärke eines Gegners, dessen Spielart man noch nicht kennt.

| | | |
|---|---|---|
| 2. | F2 - F4 | S. B8 - C6 |

Durch den Zug E7 - E5 hätte er mich nöthigen können, den Gambit zu spielen. Diesen Bauer hätte ich nicht nehmen können, ohne dem Schach von D. D8 - H4 und dem Verluste des Spiels ausgesetzt zu seyn.

| | | |
|---|---|---|
| 3. | Sr. G1 - F3 | E7 - E6 |
| 4. | C2 - C3 | |

Ein nicht übler Zug wäre D2-D4 gewesen, um diesen Bauer gegen den seinigen C5 umzutauschen. Allein in der gegenwärtigen Lage muß ich meinen Läufer C1 erhalten, um ihn im Nothfalle dem seinigen entgegenzustellen, welcher von dem Felde C5 aus mich zu rochiren verhindern und meinen Steinen sehr beschwerlich werden würde.

D7 - D5

5. E4 - E5 F7 - F5

Er hätte auch D5 - D4 ziehn können. Alsdann hätte ich C3 - D4† schlagen müssen, um ihn zu verhindern, eine ähnliche Stellung auf seinem rechten Flügel zu nehmen, als ich auf meinem rechten Flügel habe.

6. D2 - D4 Sr. G8 - H6

Er würde eben so schlecht mit C3 - D4† schlagen, weil er dadurch meinen Springer B1 den Ausgang erleichterte, — als ich D4 - C5†, weil ich dadurch seinen Läufer auf eine mir gefährliche Stelle locken würde.

7. L. C1 - E3 D. D8 - B6

Um mich zu nöthigen, B2 - B3 zu ziehen, weil er dann durch A7 - A5 den Angriff auf meinen linken Flügel mit gutem Erfolg anordnen kann.

8. D. D1 - D2 Sr. H6 - F7

Hätte er mit Sr. H6 - G4 meinen Läufer E3 angegriffen, so hätte ich ihn zurückziehn und seinen Springer zur Rückkehr nöthigen müssen.

9. D4 - C5†

Da ich meinen Springer B1 nicht herausbringen kann, ohne einen Doppelbauer zu bekommen, oder meine Königin in Gefahr zu setzen, so muß ich mich nothwendig seines Läufers F8 entledigen, welches durch diesen Zug geschieht.

Lr. F8 - C5†

10. L. E3 - C5† D. B6 - C5†

11. S. B1 - A3

Um ihn auf D4 mit dem andern Springer zu vereinigen, wo er am vortheilhaftesten steht. — Ueberhaupt ist es sehr rathsam, seine Springer in eine gegenseitige Unterstützung und auf solche Felder zu setzen, wo sie von den feindlichen Bauern weder angegriffen, noch zum Rückzuge genöthigt werden, können.

G7 - G5

Um meine Bauern zu trennen. Ich darf ihn also nicht nehmen.

12. G2 - G3 H7 - H5

Um seinem Thurm einen freyen Ausgang zu verschaffen. Wenn ich ihm Zeit lasse, diesen Bauer noch weiter vorzurücken, so könnte er damit meine Flügelbauern angreifen und zerstreuen.

13. H2 - H4 G5 - F4†

Da ich Sr. F3 - G4† ziehn kann, so nimmt er diesen Bauer, um für seinen Springer F7 einen ähnlichen Platz, nemlich G4, frey zu machen.

14. G3 - F4† Tr. H8 - G8

Um sich der offenen Linie G zu bemächtigen. Dies ist einer von den Fällen, wo man einen Thurm gegen einen andern Stein aufopfern mag. — Er kann nun Tr. G8 - G4 ziehn, wo dieser Thurm von zwey Bauern unter-

stützt ist. Ich kann ihn da nicht nehmen, weil ich sonst die Vereinigung seiner Bauern nur veranlassen würde.

15. Sr. F3 - G5 Sr. F7 - H6

Um ihn auf G4 zu bringen.

16. S. A3 - C2 Sr. H6 - G4

17. S. C2 - D4

Um die Richtung seiner Königin zu unterbrechen, seinen Bauer E6 anzugreifen, und dadurch den Springer mit dem andern in Verbindung zu setzen.

K. E8 - E7

18. Lr. F1 - E2 L. C8 - D7

19. K. roch - G1

Es wäre gefährlich, nach C1 hin zu rochiren, weil sein Angriff dahin leichter ist. Außerdem muß ich meinen König auf G3 zu bringen suchen, um seinen Springer G4 einzuschließen und meine Bauern zu unterstützen.

T. A8 - C8

20. T. A1 - C1

Um ihn zu verhindern, daß er nicht von dieser Linie C Meister werde, indem er S. C6 - D4† zieht, und mich C3 - D4† zu ziehen nöthigt. Hierdurch würde er gewinnen. —

In dieser Lage sind beyde Spiele gleich. Doch habe ich den kleinen Vortheil des weiter vorgedrungenen Bauers E5.

# Anhang.

## Philidors Spiele, ohne das Schachbrett zu sehen.

London, New-papers vom 9. May 1783.

„Gestern hat Mr. Philidor auf dem Schachclub in St. James Straße eine von den wundervollen Kraftäußerungen zu Tage gelegt, wodurch er so sehr berühmt geworden ist. Er spielte nemlich zu gleicher Zeit Drey verschiedene Spiele, ohne eins davon auf dem Schachbrette selbst zu sehen. Seine Gegner waren der Graf Brühl, Mr. Bowdler und Mr. Maseres, welche die Weißen hatten. Er saß von diesen entfernt. Jemand sagte ihm, welchen Zug jedesmal der Gegner gethan hatte, und dann ließ er durch denselben seinen Gegenzug thun. Philidor gab Jedem den Zug und außerdem dem Letzten noch den Bauer F7 vor. Die Züge dieser dreyfachen Parthie wurden abwechselnd gezogen.“

## 105. Spiel.

### Graf Brühls Parthie.

| | Weiß. | Schwarz. | | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|---|---|---|
| 1. | E2 - E4 | E7 - E5 | 9. | Lr. C4 - B3 | Lr. F8 - D6 |
| 2. | Lr. F1 - C4 | C7 - C6 | 10. | S. B1 - D2 | S. B8 - D7 |
| 3. | D. D1 - E2 | D7 - D6 | 11. | H2 - H3 | H7 - H6 |
| 4. | C2 - C3 | F7 - F5 | 12. | L. G5 - E3 | D. D8 - E7 |
| 5. | D2 - D3 | Sr. G8 - F6 | 13. | F2 - F4 | H6 - H5 |
| 6. | E4 - F5† | L. C8 - F5† | 14. | C3 - C4 | A7 - A6 |
| 7. | D3 - D4 | E5 - E4 | 15. | C4 - D5† | C6 - D5† |
| 8. | L. C1 - G5 | D6 - D5 | 16. | D. E2 - F2 | K. roch - G8 |
| | | | 17. | Sr. G1 - E2 | B7 - B5 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 18. | K. roch - G1 | S. D7 - B6 | |
| 19. | Sr. E2 - G3 | G7 - G6 | |
| 20. | T. A1 - C1 | S. B6 - C4 | |
| 21. | Sr. G3 - F5† | G6 - F5† | |
| 22. | D. F2 - G3* | D. E7 - G7 | |
| 23. | D. G3 - G7†* | K. G8 - G7† | |
| 24. | Lr. B3 - C4† | B5 - C4† | |
| 25. | G2 - G3 | T. A8 - B8 | |
| 26. | B2 - B3 | Lr. D6 - A3 | |
| 27. | T. C1 - C2 | C4 - B3† | |
| 28. | A2 - B3† | T. B8 - C8 | |
| 29. | T. C2 - C8† | Tr. F8 - C8† | |
| 30. | Tr. F1 - A1 | Lr. A3 - B4 | |
| 31. | Tr. A1 - A6† | Tr. C8 - C3 | |
| 32. | K. G1 - F2 | Tr. C3 - D3 | |
| 33. | Tr. A6 - A2 | Lr. B4 - D2† | |
| 34. | Tr. A2 - D2† | Tr. D3 - B3† | |
| 35. | Tr. D2 - C2 | H5 - H4 | |
| 36. | Tr. C2 - C7* | K. G7 - G6 | |
| 37. | G3 - H4† | Sr. F6 - H5 | |
| 38. | Tr. C7 - D7 | Sr. H5 - F4† | |
| 39. | L. E3 - F4† | Tr. B3 - F3* | |
| 40. | K. F2 - G2 | Tr. F3 - F4† | |
| 41. | Tr. D7 - D5 | Tr. F4 - F3 | |
| 42. | Tr. D5 - D8 | Tr. F3 - D3 | |
| 43. | D4 - D5 | F5 - F4 | |
| 44. | D5 - D6 | Tr. D3 - D2* | |
| 45. | K. G2 - F1 | K. G6 - F7 | |
| 46. | H4 - H5 | E4 - E3 | |
| 47. | H5 - H6 | E3 - E2* | |

Philidor bekam eine Dame und gewann.

---

## 106. Spiel.

### Mr. Bowdlers Parthie.

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 1. | E2 - E4 | C7 - C5 |
| 2. | Lr. F1 - C4 | E7 - E6 |
| 3. | D. D1 - E2 | S. B8 - C6 |
| 4. | C2 - C3 | A7 - A6 |
| 5. | A2 - A4 | B7 - B6 |
| 6. | F2 - F4 | D7 - D6 |
| 7. | Sr. G1 - F3 | Sr. G8 - E7 |
| 8. | Lr. C4 - A2 | G7 - G6 |
| 9. | D2 - D3 | Lr. F8 - G7 |
| 10. | L. C1 - E3 | D6 - D5 |
| 11. | S. B1 - D2 | K. rochirt |
| 12. | K. roch - G1 | F7 - F5 |
| 13. | E4 - E5 | H7 - H6 |
| 14. | D3 - D4 | C5 - C4 |
| 15. | B2 - B4 | B6 - B5 |
| 16. | Lr. A2 - B1 | L. C8 - D7 |
| 17. | Lr. B1 - C2 | D. D8 - C7 |
| 18. | H2 - H3 | K. G8 - H7 |
| 19. | K. G1 - H2 | S. C6 - A7 |
| 20. | G2 - G4 | B5 - A4† |
| 21. | Lr. C2 - A4† | S. A7 - B5 |
| 22. | Lr. A4 - B5† | L. D7 - B5† |
| 23. | Tr. F1 - G1 | Tr. F8 - G8 |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 24. | Tr. G1 - G3 | A6 - A5 | 39. | H4 - H5 | Tr. A2 - E2 |
| 25. | B4 - A5† | T. A8 - A5† | 40. | Tr. C1 - E1 | Tr. E2 - E1† |
| 26. | Tr. G3 - G1 | Tr. G8 - A8 | 41. | Sr. F3 - E1† | F5 - G4† |
| 27. | T. A1 - A5† | D. C7 - A5† | 42. | K. G3 - G4† | Sr. E7 - F5 |
| 28. | Tr. G1 - C1 | D. A5 - A3 | 43. | S. E3 - F5† | G6 - F5†* |
| 29. | S. D2 - F1 | D. A3 - B3 | 44. | K. G4 - G3 | L. B3 - D1 |
| 30. | D. E2 - D1 | Tr. A8 - A2* | 45. | Sr. E1 - F3 | L. D1 - F3† |
| 31. | L. E3 - D2 | D. B3 - D1† | 46. | K. G3 - F3† | K. H7 - G7 |
| 32. | Tr. C1 - D1† | L. B5 - A4 | 47. | K. F3 - E3 | K. G7 - F7 |
| 33. | Tr. D1 - B1 | L. A4 - B3 | 48. | K. E3 - D2 | K. F7 - E7 |
| 34. | K. H2 - G3 | Sr. E7 - C6 | 49. | K. D2 - C2 | K. E7 - D7 |
| 35. | S. F1 - E3 | Lr. G7 - F8 | 50. | K. C2 - B2 | K. D7 - C6 |
| 36. | L. D2 - C1 | Lr. F8 - A3 | 51. | K. B2 - A3 | K. C6 - B5 |
| 37. | H3 - H4 | Lr. A3 - C1† | womit Philidor das Spiel gewann. | | |
| 38. | Tr. B1 - C1† | Sr. C6 - E7 | | | |

---

## 107. Spiel.

### Mr. Maseres Parthie.

Er hat den Bauer F7 vor.

| | Weiß. | Schwarz. | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 1. | E2 - E4 | Sr G8 - H6 | 11. | K. rochirt | D. D8 - C7 |
| 2. | D2 - D4 | Sr. H6 - F7 | 12. | D. D1 - E2 | C5 - C4 |
| 3. | Lr. F1 - D3 | E7 - E6 | 13. | Lr. D3 - C2 | T. A8 - B8 |
| 4. | Sr. G1 - F3 | D7 - D5 | 14. | S. B1 - A3 | Lr. F8 - E7 |
| 5. | E4 - E5 | C7 - C5 | 15. | H2 - H3 | K. rochirt |
| 6. | C2 - C3 | S. B8 - C6 | 16. | Sr. F3 - H2 | B6 - B5 |
| 7. | L. C1 - E3 | B7 - B6 | 17. | A4 - B5† | A6 - B5† |
| 8. | Lr. D3 - B5 | L. C8 - D7 | 18. | D. E2 - G4 | K. G8 - G7 |
| 9. | A2 - A4 | A7 - A6 | 19. | F2 - F4 | Sr. F7 - H6 |
| 10. | Lr. B5 - D3 | G7 - G6 | 20. | D. G4 - G3 | Sr. H6 - F5 |
| | | | 21. | Lr. C2 - F5† | Tr. F8 - F5† |

| | | |
|---|---|---|
| 22. D. | G3 - F3 | B5 - B4 |
| 23. | C3 - B4† | S. C6 - B4† |
| 24. | G2 - G4 | Tr. F5 - F8 |
| 25. D. | F3 - G2 | S. B4 - D3 |
| 26. L. | E3 - C1 | D C7 - B6 |
| 27. S. | A3 - C2 | S D3 - C1† |
| 28. T. | A1 - C1† | D. B6 - B2† |
| 29. S. | C2 - E3 | D. B2 - G2†* |
| 30. K. | G1 - G2† | T. B8 - B3 |
| 31. Tr. | F1 - F3 | T. B3 - D3 |
| 32. T. | C1 - D1 | L. D7 - A4 |
| 33. T. | D1 - D3† | C4 - D3† |
| 34. Sr | H2 - F1 | Lr. E7 - B4 |
| 35. Tr. | F3 - F2 | Lr. B4 - C3 |
| 36. Tr. | F2 - A2 | L. A4 - B3 |
| 37. Tr. | A2 - F2 | Lr. C3 - D4† |
| 38. Tr. | F2 - D2 | Tr. F8 - F4† |
| 39. Tr. | D2 - D3† | L. B3 - C4 |
| 40. S. | E3 - C4† | D5 - C4† |
| 41. Tr. | D3 - F3 | Tr. F4 - F3† |
| 42. K. | G2 - F3† | Lr. D4 - E5† |
| 43. K. | F3 - E4 | Lr. E5 - F6 |
| 44 Sr. | F1 - E3 | C4 - C3 |
| 45. K. | E4 - D3 | K. G7 - F7 |
| 46. Sr | E3 - D1 | K. F7 - E7 |
| 47. Sr. | D1 - C3† | Lr. F6 - C3† |
| 48. K. | D3 - C3† | K. E7 - D6 |
| 49. K. | C3 - D4 | E6 - E5* |
| 50. K. | D4 - E4 | K. D6 - E6 |
| 51. | H3 - H4 | H7 - H6 |
| 52. K. | E4 - E3 | K. E6 - D5 |
| 53. K. | E3 - D3 | E5 - E4* |
| 54. K. | D3 - E3 | K. D5 - E5 |
| 55. | G4 - G5 | H6 - H5 |
| 56. K. | E3 - E2 | K. E5 - F4 |
| 57. K. | E2 - F2 | K. F4 - G4 |
| 58. K. | F2 - E3 | K. G4 - H4† |
| 59. K. | E3 - E4† | K. H4 - G5† |

womit Philidor gewinnen mußte.

---

Ein anderes Spiel dieser Art, gespielt im Schachclub am 10. May 1788, von Philidor gegen denselben Grafen Brühl, den Mr. Nowell, und den Mr. Leycester, welche wieder die Weißen führten. Er gab Jedem den Zug und den beyden Letztern außerdem den Bauer F7 vor.

---

## 108. Spiel.

---

### Des Grafen Brühl Parthie.

| | Weiß. | Schwarz. | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 1. | E2 - E4 | E7 - E5 | 3. Sr. | G1 - F3 | G7 - G5 |
| 2. | F2 - F4 | E5 - F4† | 4. Lr. | F1 - C4 | Lr. F8 - G7 |
| | | | 5. | H2 - H4 | H7 - H6 |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 6. | | H4 - G5† | | H6 - G5† | 27. | D4 - C5† | Lr. F6 - E7 |
| 7. | Tr. | H1 - H8† | Lr. | G7 - H8† | 28. | B2 - B3 | A7 - A6 |
| 8. | | D2 - D4 | | G5 - G4 | 29. | A2 - A3 | F7 - F5 |
| 9. | L. | C1 - F4† | | G4 - F3† | 30. | Lr. H7 - G6 | K. C7 - D7 |
| 10. | D. | D1 - F3† | D. | D8 - E7 | 31. | Lr. G6 - H5 | Lr. E7 - G5 |
| 11. | | C2 - C3 | Sr. | G8 - F6 | 32. | Lr. H5 - D1 | Lr. G5 - C1 |
| 12. | S. | B1 - D2 | | D7 - D5 | 33. | Lr. D1 - A4 | Lr. C1 - A3† |
| 13. | Lr. | C4 - D3 | | D5 - E4† | 34. | K. D3 - C3 | Lr. A3 - C1 |
| 14. | S. | D2 - E4† | Sr. | F6 - E4† | 35. | Lr. A4 - D1 | Lr. C1 - F4 |
| 15. | D | F3 - E4† | D. | E7 - E4† | 36. | K. C3 - D4 | K. D7 - E7 |
| 16. | Lr. | D3 - E4† | | C7 - C6 | 37. | B4 - B5 | K. E7 - F6 |
| 17. | K. | E1 - D2 | L. | C8 - E6 | 38. | Lr. D1 - F3 | L. E6 - D7 |
| 18. | | B2 - B3 | S. | B8 - D7 | 39. | B5 - B6 | Lr. F4 - G5 |
| 19. | T. | A1 - H1 | Lr. | H8 - F6 | 40. | Lr. F3 - D1 | Lr. G5 - H4 |
| 20. | K | D2 - C2 | K. | rochirt | 41. | K. D4 - E3 | K. F6 - E5 |
| 21. | L. | F4 - D6 | S. | D7 - B6 | 42. | Lr. D1 - F3 | Lr. H4 - E7 |
| 22. | L | D6 - C5 | K. | C8 - C7 | 43. | K. E3 - D3 | Lr. E7 - C5† |
| 23. | T. | H1 - H7 | T. | D8 - H8 | 44. | K. D3 - C3 | Lr. C5 - B6† |
| 24. | | C3 - C4 | T. | H8 - H7† | 45. | K. C3 - B3 | K. E5 - D4 |
| 25. | Lr. | E4 - H7† | S. | B6 - D7 | | Philidor hat gewonnen. | |
| 26. | K. | C2 - D3 | S. | D7 - C5† | | | |

## 109. Spiel.

### Mr. Nowells Parthie.

Er erhielt außer dem Zuge den Bauer F7 vor.

| Weiß. | | Schwarz. | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 1. | | E2 - E4 | Sr. | G8 - H6 | |
| 2. | Lr. | F1 - C4 | | E7 - E6 | |
| 3. | | D2 - D3 | Sr. | H6 - F7 | |
| 4. | | F2 - F4 | | D7 - D5 | |
| 5. | Lr. | C4 - B3 | Lr. | F8 - C5 | |
| 6. | Sr. | G1 - F3 | K. | rochirt | |
| 7. | | E4 - E5 | | C7 - C6 | |
| 8. | | D3 - D4 | Lr. | C5 - B6 | |
| 9. | | A2 - A3 | D. | D8 - E7 | |
| 10. | K. | rochirt | | C6 - C5 | |
| 11. | | C2 - C3 | S. | B8 - C6 | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 12. L. C1 - E3 | L. C8 - D7 | 37. Lr. D3 - H7†* | K. G8 - G7 |
| 13. D. D1 E2 | G7 - G6 | 38. Lr. H7 - D3 | T. B8 - H8 |
| 14. Lr. B3 - C2 | Sr. F7 - H6 | 39. T. H4 - G4* | K. G7 - F8 |
| 15. S B1 - D2 | Sr. H6 - F5 | 40. D. D2 - E3 | K. F8 - E8 |
| 16 Tr. F1 - F2 | Sr. F5 - E3† | 41. T. G4 - G6 | D. F6 - F4 |
| 17. D E2 - E3† | T. A8 - C8 | 42. D. E3 - C5 | K. E8 - D8 |
| 18. S. D2 - B3 | C5 - D4† | 43. T. G6 - G7 | D. F4 - D6 |
| 19. Sr. F3 - D4† | S. C6 - D4† | 44. D. C5 - E3 | T. H8 - F8 |
| 20. S. B3 - D4† | T. C8 - C4 | 45. D. E3 - G5* | K. D8 - C8 |
| 21. T. A1 - D1 | T. C4 - C8 | 46. D. G5 - D2 | E6 - E5 |
| 22. H2 - H3 | Tr. F8 - F7 | 47. T. G7 - G6 | L. D7 - E6 |
| 23. K. G1 - H2 | T. C8 - F8 | 48. D. D2 - H6 | T. F8 - E8 |
| 24. D E3 - G3 | Lr. B6 - D8 | 49. Lr. D3 - B5† | T. E8 - E7 |
| 25. T. D1 - F1 | B7 - B5 | 50. D. H6 - H8* | K. C8 - B7 |
| 26. D. G3 - E3 | A7 - A5 | 51. T. G6 - G5 | E5 - E4 |
| 27. Tr. F2 - F3 | Tr. F7 - G7 | 52. S F3 - E5 | K. B7 - C6 |
| 28. D. E3 - D2 | Lr. D8 - C7 | 53. A3 - A4 | E4 - E3 |
| 29. Lr C2 - D3 | T. F8 - B8 | 54. Sr E5 - F3 | L. E6 - D7 |
| 30. K. H2 - H1 | G6 G5 | 55. D. H8 - D4* | D. D6 - C5 |
| 31. Tr F3 - G3 | G5 - F4† | 56. D. D4 - C5† | K. B6 - C5† |
| 32. Tr. G3 - G7†* | D. E7 - G7† | 57. Lr. B5 - D7† | E3 - E2 |
| 33. T. F1 - F4† | D. G7 - E5† | 58. Sr. F3 - E1 | T. E7 - D7† |
| 34. T. F4 - G4* | K. G8 - H8 | 59. K. H1 - G1 | T. D7 - F7 |
| 35. Sr. D4 - F3 | D. E5 - F6 | 60. Sr. E1 - F3 | T. F7 - F3† |
| 36. T. G4 - H4 | K. H8 - G8 | Philidor hat gewonnen. | |

# 110. Spiel.

## Leycesters Parthie.

Er hat außer dem Zuge auch den Bauer F7 vor.

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 1. | E2 - E4 | C7 - C5 |
| 2. | D. D1 - H5* | G7 - G6 |
| 3. | D. H5 - C5† | S. B8 - C6 |
| 4. | C2 - C3 | E7 - E5 |
| 5. | D. C5 - E3 | Sr. G8 - F6 |
| 6. | H2 - H3 | D7 - D5 |
| 7. | E4 - D5† | Sr. F6 - D5† |
| 8. | D. E3 - E2 | Sr. D5 - F4 |
| 9. | D. E2 - F3 | Lr. F8 - H6 |
| 10. | Lr. F1 - B5 | K. rochirt |
| 11. | D. F3 - E4 | L. C8 - F5 |
| 12. | D. E4 - C4* | K. G8 - H8 |
| 13. | D. C4 - F1 | L. F5 - D3 |
| 14. | Lr. B5 - D3† | Sr. F4 - D3†* |
| 15. | K. E1 - E2 | Tr. F8 - F2†* |
| 16. | D. F1 - F2† | Sr. D3 - F2† |
| 17. | K. E2 - F2† | D. D8 - D3 |
| 18. | Sr. G1 - E2 | T. A8 - F8* |
| 19. | K. F2 - E1 | E5 - E4 |
| 20. | Tr. H1 - F1 | T. F8 - F1†* |
| 21. | K. E1 - F1† | D. D3 - C2 |
| 22. | K. F1 - E1 | S. C6 - E5 |
| 23. | S. B1 - A3 | S. E5 - D3* |
| 24. | K. E1 - F1 | D. C2 - D1‡ |

Ein drittes Spiel dieser Art, gespielt im Schachclub am 13. März 1790, von Mr. Philidor gegen Mr. Conway, gegen Mr. Sneldon und gegen Cap. Smith, welche die Schwarzen hatten. Er gab Jedem den Zug vor, und spielte mit Allen zugleich, nur unter der Bedingung, auf das Brett des Ersten sehn zu dürfen.

## III. Spiel.

### Conways Parthie.

| Schwarz. | Weiß. |
|---|---|
| 1. E7 - E5 | E2 - E4 |
| 2. Lr. F8 - C5 | C2 - C3 |
| 3. S. B8 - C6 | Lr. F1 - D3 |
| 4. D7 - D6 | Lr. D3 - C2 |
| 5. D. D8 - F6 | D. D1 - E2 |
| 6. L. C8 - G4 | Sr. G1 - F3 |
| 7. Sr. G8 - E7 | D2 - D3 |
| 8. H7 - H6 | L. C1 - E3 |
| 9. Lr. C5 - B6 | B2 - B4 |
| 10. K. roch - C8 | H2 - H3 |
| 11. L. G4 - F3† | D. E2 - F3† |
| 12. D. F6 - F3† | G2 - F3† |
| 13. D6 - D5 | A2 - A4 |
| 14. F7 - F5 | E4 - D5† |
| 15. T. D8 - D5† | A4 - A5 |
| 16. Lr. B6 - E3† | F2 - E3 |
| 17. T. D5 - D8 | K. E1 - E2 |
| 18. Sr. E7 - G8 | S. B1 - D2 |
| 19. Sr. G8 - F6 | H3 - H4 |
| 20. E5 - E4 | F3 - E4† |
| 21. Sr. F6 - E4† | S. D2 - E4 |
| 22. F5 - E4† | D3 - D4 |
| 23. Tr. H8 - E8 | T. A1 - F1 |
| 24. T. D8 - D6 | T. F1 - F4 |
| 25. B7 - B6 | A5 - B6† |
| 26. A7 - B6† | T. F4 - E4† |
| 27. Tr. E8 - F8 | T. E4 - G4 |
| 28. G7 - G6 | Tr. H1 - G1 |
| 29. S. C6 - E7 | E3 - E4 |
| 30. T. D6 - F6 | Tr. G1 - G2 |
| 31. T. F6 - F3 | Lr. C2 - D3 |
| 32. T. F3 - H3 | Tr. G2 - G3 |
| 33. T. H3 - G3† | T. G4 - G3† |
| 34. Tr. F8 - F4 | E4 - E5 |
| 35. Tr. F4 - H4† | Lr. D3 - G6† |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 36. S. | E7 - G6† | Tr. G3 - G6† | 42. K. | D7 - C8 | E5 - E6 |
| 37. K. | C8 - D7 | K. E2 - D3 | 43. Tr. | H3 - C3† | Tr. G7 - G8* |
| 38. Tr. | H4 - H1 | K. D3 - C4 | 44. K. | C8 - B7 | E6 - E7 |
| 39. | C7 - C6 | B4 - B5 | 45. Tr. | C3 - E3 | E7 - E8D |
| 40. | C6 - B5†* | K. C4 - D5 | 46. Tr. | E3 - E8† | Tr. G8 - E8† |
| 41. Tr. | H1 - H3 | Tr. G6 - G7* | womit Philidor gesiegt hatte. | | |

## 112. Spiel.

### Sheldons Parthie.

| Schwarz. | Weiß. | | | |
|---|---|---|---|---|
| 1. | E7 - E5 | E2 - E4 | 14. Lr. | B6 - A5 | D. D1 - C2 |
| 2. Lr. | F8 - C5 | C2 - C3 | 15. | F6 - F5 | Sr. F3 - G5 |
| 3. Sr. | G8 - F6 | D2 - D4 | 16. D. | D8 - E7 | Sr. G5 - E6† |
| 4. | E5 - D4† | C3 - D4† | 17. D. | E7 - E6† | C3 - C4 |
| 5. Lr. | C5 - B6 | S. B1 - C3 | 18. S. | D7 - B6 | D4 - C5† |
| 6. | D7 - D5 | E4 - E5 | 19. S. | B6 - C4† | Lr. D3 - C4† |
| 7. Sr. | F6 - E4 | L. C1 - E3 | 20. | D5 - C4† | T. A1 - C1 |
| 8. K. | rochirt | F2 - F3 | 21. | C4 - C3 | Tr. F1 - D1 |
| 9. Sr. | E4 - C3† | B2 - C3† | 22. Tr. | F8 - D8 | Tr. D1 - D6 |
| 10. | F7 - F6 | F3 - F4 | 23. Tr. | D8 - D6† | C5 - D6† |
| 11. L. | C8 - E6 | Sr. G1 - F3 | 24. Lr. | A5 - B6 | L. E3 - B6† |
| 12. S. | B8 - D7 | Lr. F1 - D3 | 25. | A7 - B6† | D. C2 - B3 |
| 13. | C7 - C5 | K. rochirt | 26. K. | G8 - F7 | D. B3 - E6†* |
| | | | 27. K. | F7 - E6† | T. C1 - C3† |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 28. | T. A8 - A2† | T. C3 - D3 | 31. | T. A2 - A8 | D7 - D8 D |
| 29. | K. E6 - D7 | E5 - E6* | 32. | T. A8 - D8† | T. D3 - D8† |
| 30. | K. D7 - E6† | D6 - D7 | | Philidor hat gewonnen. | |

---

# 113. Spiel.

---

## Capit. Smiths Parthie.

| | Schwarz. | Weiß. | | Schwarz. | Weiß. |
|---|---|---|---|---|---|
| 1. | E7 - E5 | E2 - E4 | 15. | G7 - G6 | K. E1 - E2 |
| 2. | Lr. F8 - C5 | Sr. G1 - F3 | 16. | K. G8 - G7 | D3 - D4 |
| 3. | D7 - D6 | C2 - C3 | 17. | F7 - F6 | S. D2 - F1 |
| 4. | L. C8 - G4 | H2 - H3 | 18. | S. C6 - E7 | S. F1 - G3 |
| 5. | L. G4 - F3† | D. D1 - F3† | 19. | C7 - C6 | T. A1 - G1 |
| 6. | S. B8 - C6 | B2 - B4 | 20. | D6 - D5 | Lr. C4 - D3 |
| 7. | Lr. C5 - B6 | A2 - A4 | 21. | D5 - E4† | D. F3 - E4† |
| 8. | A7 - A6 | Lr. F1 - C4 | 22. | S. E7 - D5 | K. E2 - D2 |
| 9. | Sr. G8 - F6 | D2 - D3 | 23. | T. A8 - E8 | H4 - H5 |
| 10. | D. D8 - D7 | L. C1 - E3 | 24. | D. D7 - F7 | Lr. D3 - C2 |
| 11. | Lr. B6 - E3† | F2 - E3† | 25. | S. D5 - E7 | H5 - G6† |
| 12. | K. roch - G8 | G2 - G4 | 26. | D. F7 - G6† | D. E4 - G6† |
| 13. | H7 - H6 | S. B1 - D2 | 27. | S. E7 - G6† | S. G3 - F5* |
| 14. | Sr. F6 - H7 | H3 - H4 | 28. | K. G7 - H8 | Tr. H1 - H6† |
| | | | 29. | Tr. F8 - G8 | Tr. H6 - H7†* |
| | | | 30. | K. H8 - H7† | T. G1 - H1* |

31. S. G6-H4 T. H1-H4†*
32. K. H7-G6 S. F5-H6*
33. K. G6-G5

Anm. Wenn hier der Gegner Philidors den König besser auf G7 gerückt hätte, so würde das Mat sich beträchtlich verzögert haben, ob er gleich übrigens meisterhaft gezogen hat.

T. H4-H5†

# D. Nach Gioachino Greco
## aus Calabrien.

### 114. Spiel.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1. E2 - E4 | E7 - E5 |
| 2. Sr. G1 - F3 | S. B8 - C6 |
| 3. Lr. F1 - C4 | Lr. F8 - C5 |
| 4. C2 - C3 | Sr. G8 - F6 |
| 5. D2 - D4 | E5 - D4† |
| 6. C3 - D4† | Lr. C5 - B4* |
| 7. S. B1 - C3 | Sr. F6 - E4† |
| 8. K. rochirt | Sr. E4 - C3† |
| 9. B2 - C3† | Lr. B4 - C3† |
| 10. D. D1 - B3 | Lr. [C3 - A1†] |

Oder Lr. C3 - D4†. Siehe III. Veränderung.

| | |
|---|---|
| 11. Lr. C4 - F7†* | K. E8 - F8 |
| 12. L. C1 - G5 | S. [C6 - E7] |

Oder S. C6 - D4†. Siehe II. Veränderung.

| | |
|---|---|
| 13. Sr. F3 - E5 | Lr. [A1 - D4†] |

Zöge er dafür D7 - D5, so wäre er noch um 3 Züge früher matt. Siehe I. Veränderung.

| | | |
|---|---|---|
| 14. Lr. F7 - G6 | | D7 - D5 |
| 15. D. B3 - F3* | | L. C8 - F5 |
| 16. Lr. G6 - F5† | | Lr. D4 - E5† |
| 17. Lr. F5 - E6* | | Lr. E5 - F6 |
| 18. L. G5 - F6† | | G7 - F6† |
| 19. D. F3 - F6†* | | K. F8 - E8 |
| 20. D. F6 - F7‡ | | |

### I. Veränderung.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 13. - - | D7 - D5 |
| 14. D. B3 - F3 | L. C8 - F5 |
| 15. Lr. F7 - E6 | G7 - G6 |
| 16. L. G5 - H6* | K. F8 - E8 |
| 17. Lr. E6 - F7‡ | |

## II. Veränderung.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 12. - - | S. C6 - D4† |
| 13. D. B3 - A3* | K. F8 - F7† |
| 14. L. G5 - D8† | Tr. H8 - D8† |
| 15. Tr. F1 - A1† | S. D4 - C2 |
| 16. D. A3 - B3* | K. F7 - F8 |
| 17. D. B3 - C2† | |

Ich gewinne.

## III. Veränderung.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 10. - - | Lr. C3 - D4† |
| 11. Lr. C4 - F7†* | K. E8 - F8 |
| 12. L. C1 - G5 | Lr. D4 - F6 |
| 13. T. A1 - E1 | S. C6 - E7 |
| 14. Lr. F7 - H5 | S. [E7 - G6] |

Oder D7 - D5. Siehe IV. Veränderung.

| | |
|---|---|
| 15. Tr. F3 - E5 | S. G6 - E5† |
| 16. T. E1 - E5† | G7 - G6 |
| 17. L. G5 - H6* | Lr. F6 - G7 |
| 18. T. E5 - F5* | G6 - F5† |
| 19. D. B3 - F7‡ | |

## IV. Veränderung. (III.)

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 14. - - | D7 - D5 |
| 15. T. E1 - E7† | K. [F8 - E7†] |

Oder D. D8 - E7†. Siehe V. Veränderung.

| | |
|---|---|
| 16. Tr. F1 - E1* | K. [E7 - F8] |

Oder K. E7 - D6. Siehe VI. Veränderung. — Zieht er aber statt dessen seinen König auf D7, so ist er durch D. B3 - D5† sogleich mat.

| | |
|---|---|
| 17. D. B3 - B4* | K. F8 - G8 |
| 18. Tr. E1 - E8* | |

Ich gewinne die Königin und das Spiel.

## V. Veränderung. (IV.)

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 15. - - | D. D8 - E7† |
| 16. Tr. F1 - E1 | D. [E7 - D7] |

Oder L. C8 - E6. Siehe VII. Veränderung.

| | |
|---|---|
| 17. D. B3 - B4* | K. F8 - G8 |
| 18. Tr. E1 - E8* | D. D7 - E8† |
| 19. Lr. H5 - E8† | |

Ich habe die Königin gewonnen.

## VI. Veränderung. (IV.)

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 16. - - | K. E7 - D6 |
| 17. L. G5 - F4* | K. D6 - C6 |
| 18. Tr. E1 - C1* | K. C6 - D7 |
| 19. D. B3 - D5†* | K. D7 - E7 |
| 20. D. D5 - F7‡ | |

## VII. Veränderung. (V.)

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 16. - - | L. C8 - E6 |
| 17. Sr. F3 - D4 | L. F6 - G5† |

18. Sr. D4 - E6 †* K. F8 - G8
19. D. B3 - D5 † C7 - C6
20. D. D5 - B3 D. E7 - F6
21. Sr. E6 - G5 †* K. G8 - F8
22. D. B3 - B4* K. F8 - G8
23. Lr. H5 - F7* D. F6 - F7 †
24. Sr. G5 - F7 †

Ich gewinne das Spiel.

---

## 115. Spiel.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1. E2 - E4 | E7 - E5 |
| 2. Sr. G1 - F3 | S. B8 - C6 |
| 3. Lr. F1 - C4 | Lr. F8 - C5 |
| 4. C2 - C3 | Sr. [G8 - F6] |

Oder D. D8 - E7. Siehe I. Veränderung.

| | |
|---|---|
| 5. D2 - D4 | Lr. C5 - B6 |
| 6. D4 - E5 † | Sr. F6 - E4 † |
| 7. D. D1 - D5 | Lr. B6 - F2 †* |

Zöge er, um meinen Thurm zu rauben, Sr. E4 - F2 †, so wäre er durch D. D5 - F7 schon im achten Zuge mat.

8. K. E1 - E2 K. rochirt
9. D. D5 - E4 †

Ich habe gegen einen Bauer einen Springer gewonnen und ein gutes Spiel.

---

### I. Veränderung.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 4. - - | D. D8 - E7 |
| 5. K. rochirt | D7 - D6 |
| 6. D2 - D4 | Lr. C5 - B6 |
| 7. L. C1 - G5 | F7 - F6 |
| 8. L. G5 - H4 | G7 - G5 |
| 9. Sr. F3 - G5 † | F6 - G5 † |
| 10. D. D1 - H5* | K. [E8 - D7] |

Oder K. E8 - D8, siehe II; — oder K. E8 - F8, siehe IV. Veränderung.

| | |
|---|---|
| 11. L. H4 - G5 † | D. [E7 - G7] |

Oder D. E7 - F8. Siehe V. Veränderung.

| | |
|---|---|
| 12. Lr. C4 - E6* | K. D7 - E6 † |
| 13. D. H5 - E8* | Sr. G8 - E7 |
| 14. D4 - D5 ‡ | |

---

### II. Veränderung. (I.)

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 10. - - | K. E8 - D8 |
| 11. L. H4 - G5 † | Sr. G8 - F6 |
| 12. D. H5 - H6 | Lr. H8 - F8 |
| 13. F2 - F4 | E5 - D4 † |
| 14. E4 - E5 | D4 - C3 †* |
| 15. K. G1 - H1 | C3 - B2 † |

16. E5 - F6† [B2 - A1 Sr.†]
Oder Tr. F8 - F6†. Siehe III. Veränderung.
17. F6 - E7†* S. C6 - E7†
18. D. H6 - F8†* K. D8 - D7
19. Lr. C4 - B5* S. E7 - C6
20. D. F8 - E7‡

---

## III. Veränderung. (II.)

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 16. | - - | Tr. F8 - F6† |
| 17. | D. H6 - F6† | B2 - A1 T.† |
| 18. | D. F6 - A1† | Lr. B6 - D4 |
| 19. | L. G5 - E7†* | K. D8 - E7† |
| 20. | S. B1 - C3 | Lr. D4 - C3† |
| 21. | D. A1 - C3† | |

Ich habe die Königin zum Vortheil und gewinne das Spiel.

---

## IV. Veränderung. (I.)

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 10. | - - | K. E8 - F8 |
| 11. | L. H4 - G5† | D. E7 - E8 |
| 12. | D. H5 - F3* | K. F8 - G7 |
| 13. | Lr. C4 - G8† | K. G7 - G8† |

Zöge er statt dessen Tr. H8 - G8†, so wäre er durch D. F3 - F6 sogleich mat.

| | | |
|---|---|---|
| 14. | D4 - D5 | S. C6 - E7 |
| 15. | L. G5 - F6 | D. E8 - F7 |
| 16. | S. B1 - D2 | H7 - H6 |
| 17. | L. F6 - H8† | D. F7 - F3† |
| 18. | S. D2 - F3† | K. G8 - H8† |
| 19. | H2 - H3 | L. C8 - D7 |
| 20. | C3 - C4 | Lr. B6 - D4 |
| 21. | S. F3 - D4† | E5 - D4† |
| 22. | T. A1 - D1 | C7 - C5 |
| 23. | F2 - F4 | T. A8 - F8 |
| 24. | E4 - E5 | D6 - E5† |
| 25. | F4 - E5† | T. F8 - F1†* |
| 26. | T. D1 - F1† | K. H8 - G7 |
| 27. | E5 - E6 | L. D7 - E8 |
| 28. | D5 - D6 | S. E7 - C6 |
| 29. | D6 - D7 | L. E8 - G6 |
| 30. | E6 - E7 | S. C6 - E7† |
| 31. | D7 - D8 D. | |

Ich gewinne das Spiel.

---

## V. Veränderung. (I.)

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 11. | - - | D. E7 - F8 |
| 12. | Lr. C4 - F7 | S. C6 - E7 |

Wenn er statt dessen E5 - D4† zöge, so wäre er durch D. H5 - G4 sogleich mat.

13. D4 - E5† [D6 - E5†]
Oder H7 - H6. Siehe VI. Veränderung.
14. Tr. F1 - D1* K. D7 - C6
15. Lr. F7 - E8* K. C6 - C5
16. L. G5 - E3* K. C5 - C4
17. B2 - B3‡

---

### VI. Veränderung. (V.)

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 13. | - - | H7 - H6 |
| 14. | L. G5 - H4 | Tr. H8 - H7 |
| 15. | E5 - E6* | K. D7 - D8 |

Zöge er den König auf C6, so würde ich mit Lr. F7 - E8 Schach bieten, und, wenn er dagegen D. F8 - E8† zöge, durch D. H5 - E8†* gewinnen.

| | | |
|---|---|---|
| 16. | E4 - E5 | D6 - D5 |
| 17. | D. H5 - F3 | C7 - C6 |
| 18. | C3 - C4 | K. D8 - C7 |
| 19. | D. F3 - A3 | C6 - C5 |

Wenn er statt dessen K. C7 - B8 zöge, so würde ich Lr. F7 - G8† ziehen, und, wenn er dann wieder mit D. F8 - G8† geschlagen hätte, mit L. H4 - E7† ein gutes Spiel haben.

| | | |
|---|---|---|
| 20. | C4 - D5† | S. [E7 - D5†] |

Oder S. E7 - F5. Siehe VII. Veränderung.

| | | |
|---|---|---|
| 21. | D. A3 - D3 | Tr. H7 - F7† |
| 22. | D. D3 - D5† | Tr. F7 - F4 |
| 23. | E6 - E7 | Sr. G8 - E7† |
| 24. | D. D5 - D6‡ | |

---

### VII. Veränderung. (VI.)

Stellung.

W. K. G1 — D. A3 — T. A1 — Tr. F1 — S. B1 — Lr. F7 — L. H4 — B. A2; B2; D5; E6; E5; F2; G2; H2.

S. K. C7 — D. F8 — T. A8 — Tr. H7 — Sr. G8 — S. E7 — Lr. B6 — L. C8 — B. A7; B7; C5; H6.

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 20. | - - | S. E7 - F5 |
| 21. | L. H4 - G3 | S. F5 - G3† |
| 22. | D. A3 - G3† | Tr. H7 - G7 |
| 23. | D. G3 - B3 | H6 - H5 |
| 24. | E6 - E7 | D. [F8 - F7†] |

Oder Sr. G8 - E7†. Siehe VIII. Veränderung.

| | | |
|---|---|---|
| 25. | D5 - D6* | K. C7 - D7 |
| 26. | E5 - E6* | D. F7 - E6† |
| 27. | D. B3 - E6†* | K. D7 - E6† |
| 28. | E7 - E8D* | |

Ich erhalte eine neue Königin, und gewinne folglich das Spiel.

---

### VIII. Veränderung. (VII.)

Stellung.

W. K. G1 — D. B3 — T. A1 — Tr. F1 — S. B1 — Lr. F7 — B. A2; B2; D5; E7; E5; F2; G2; H2.

S. K. C7 — D. F8 — T. A8 — Tr. G7 — Sr. G8 — Lr. B6 — L. C8 — B. A7; B7; C5; H5.

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 24. | - - | Sr. G8 - E7† |
| 25. | D5 - D6* | K. C7 - D7 |
| 26. | D. B3 - E6* | K. D7 - D8 |

| | | |
|---|---|---|
| 27. | D6 - E7†* | D. F8 - E7† |
| 28. | Tr. F1 - D1* | L. C8 - D7 |
| 29. | D. E6 - E7†* | K. D8 - E7† |
| 30. | Lr. F7 - H5† | T. A8 - G8 |
| 31. | Lr. H5 - F3 | L. D7 - C6 |
| 32. | Lr. F3 - C6† | B7 - C6† |
| 33. | G2 - G3 | Tr. G7 - G5 |
| 34. | Tr. D1 - E1 | K. E7 - E6 |
| 35. | F2 - F4 | C5 - C4* |
| 36. | K. G1 - G2 | Tr. G5 - H5 |
| 37. | S. B1 - C3 | T. G8 - H8 |
| 38. | H2 - H4 | Tr. H5 - H6 |
| 39. | T. A1 - D1 | Tr. H6 - H5 |
| 40. | T. D1 - D6* | K. E6 - F7 |
| 41. | T. D6 - F6* | K. F7 - G7 |

Der S. muß verlieren, weil ich durch die Ueberlegenheit meiner Bauern eine Königin bekomme.

## 116. Spiel.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1. E2 - E4 | E7 - E5 |
| 2. Sr. G1 - F3 | S. B8 - C6 |
| 3. Lr. F1 - C4 | Lr. F8 - C5 |
| 4. C2 - C3 | D7 - D6 |
| 5. D2 - D4 | E5 - D4† |
| 6. C3 - D4† | Lr. C5 - B4* |
| 7. S. B1 - C3 | Sr. G8 - F6 |
| 8. K. rochirt | Lr. B4 - C3† |
| 9. B2 - C3† | Sr. F6 - E4† |
| 10. Tr. F1 - E1 | D6 - D5 |
| 11. Tr. E1 - E4†* | D5 - E4† |
| 12. Sr. F3 - G5 | K. rochirt |
| 13. D. D1 - H5 | H7 - H6 |
| 14. Sr. G5 - F7† | D. [D8 - F6] |

Oder Tr. F8 - F7†. Siehe I. Veränderung.

| | | |
|---|---|---|
| 15. | Sr. F7 - H6†* | K. G8 - H8 |
| 16 | Sr. H6 - F7* | K. H8 - G8 |
| 17. | D. H5 - H8‡ | |

### I. Veränderung.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 14. - - | Tr. F8 - F7† |
| 15. Lr. C4 - F7†* | K. [G8 - F8] |

Oder K. G8 - H7, siehe II;
— oder K. G8 - H8, siehe III.

Veränderung.

| | | |
|---|---|---|
| 16. | L. C1 - A3* | S. C6 - E7 |
| 17. | Lr. F7 - B3 | D. D8 - E8 |
| 18. | D. H5 - D5 | C7 - C5 |
| 19. | L. A3 - C5† | A7 - A6 |
| 20. | D. D5 - G8‡ | |

### II. Veränderung. (I.)

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 15. - - | K. G8 - H7 |
| 16. L. C1 - H6† | G7 - H6† |
| 17. D. H5 - G6* | K. H7 - H8 |
| 18. D. G6 - H6†‡ | |

III. Veränderung. (I.)

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 15. - | - |
| 16. L. C1 - H6† | K. G8 - H8 |
| 17. L. H6 - G7†* | L. C8 - G4 |
| 18. D. H5 - G6* | K. H8 - G7† |
| 19. Lr. F7 - B3 | K. G7 - F8 |
| 20. D. G6 - G8* | D. D8 - E8 |
| 21. D. G8 - G4† | K. F8 - E7 |
| 22. T. A1 - E1 | K. E7 - D8 |
| 23. T. E1 - E3† | E4 - E3 |
| 24. Lr. B3 - E6 | D. E8 - F8 |
| 25. T. E3 - F3 | S. C6 - E7 |
| 26. D. G4 - G7 | D. F8 - E8 |
| 27. D4 - D5 | S. E7 - G6 |
| 28. T. F3 - F7 | D. E8 - E7 |
| 29. D. G7 - F6* | D. E7 - E8 |
| 30. T. F7 - F8 | S. G6 - E7 |
| 31. D5 - D6 | C7 - C6 |
| 32. D. F6 - F8†‡ | D. E8 - F8† |

## 117. Spiel.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1. E2 - E4 | E7 - E5 |
| 2. Sr. G1 - F3 | Sr. G8 - F6 |
| 3. Sr. F3 - E5† | Sr. F6 - E4† |
| 4. D. D1 - E2 | D. D8 - E7 |
| 5. D. E2 - E4† | D7 - D6 |
| 6. D2 - D4 | F7 - F6 |
| 7. F2 - F4 | S. B8 - D7 |
| 8. S. B1 - C3 | D6 - E5† |
| 9. S. C3 - D5 | D. E7 - D6 |
| 10. D4 - E5† | F6 - E5† |
| 11. F4 - E5† | D. [D6 - C6] |

Oder D. D6 - E5†, siehe I.

— oder S. D7 - E5†, siehe

II. Veränderung.

| | |
|---|---|
| 12. Lr. F1 - B5 | D. C6 - C5 |
| 13. L. C1 - E3 | D. C5 - B5† |
| 14. S. D5 - C7†* | |

Ich gewinne die Königin und das Spiel.

## I. Veränderung.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 11. - | - |
| 12. D. E4 - E5†* | D. D6 - E5† |
| 13. S. D5 - C7†* | S. D7 - E5† |
| 14. S. C7 - A8† | K. E8 - D8 |

Ich habe den Thurm voraus.

## II. Veränderung.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 11. - | - |
| 12. L. C1 - F4 | S. D7 - E5† |
| 13. S. D5 - C3 | C7 - C6 |
| 14. L. F4 - E5† | Lr. F8 - E7 |

Ich gewinne.

# 118. Spiel.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1. E2 - E4 | E7 - E5 |
| 2. Sr. G1 - F3 | S. B8 - C6 |
| 3. Lr. F1 - C4 | Lr. F8 - C5 |
| 4. C2 - C3 | Sr. G8 - F6 |
| 5. D2 - D4 | E5 - D4† |
| 6. C3 - D4† | Lr. C5 - B6 |
| 7. E4 - E5 | Sr. F6 - G8 |
| 8. D4 - D5 | S. C6 - E7 |
| 9. D5 - D6 | S. [E7 - C6] |

Oder C7 - D6†. Siehe I. Veränderung.

| | |
|---|---|
| 10. D. D1 - D5 | Sr. G8 - H6 |
| 11. L. C1 - H6† | Tr. H8 - F8 |
| 12. L. H6 - G7† | S. C6 - B4 |
| 13. D. D5 - D2 | Tr. F8 - G8 |
| 14. L. G7 - F6 | |

Ich gewinne die Königin und das Spiel.

## I. Veränderung.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 9. - - | C7 - D6† |
| 10. E5 - D6† | S. E7 - C6 |
| 11. D. D1 - D5 | D. D8 - F6 |
| 12. K. rochirt | Sr. G8 - H6 |
| 13. Tr. F1 - E1* | K. E8 - F8 |
| 14. L. C1 - G5 | D. [F6 - B2†] |

Oder D. F6 - F5. Siehe II. Veränderung.

| | |
|---|---|
| 15. L. G5 - H6† | Lr. B6 - F2†* |
| 16. K. G1 - F1 | D. B2 - F6 |
| 17. L. H6 - G5 | D. F6 - G6 |
| 18. K. F1 - F2† | A7 - A6 |
| 19. Sr. F3 - H4 | D. G6 - H5 |
| 20. L. G5 - E7* | K. F8 - G8 |
| 21. D. D5 - H5† | G7 - G6 |
| 22. D. H5 - H6 | B7 - B6 |
| 23. D. H6 - F8‡ | |

## II. Veränderung. (II.)

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 14. - - | D. F6 - F5 |
| 15. D. D5 - D2 | Lr. B6 - A5 |
| 16. S. B1 - C3 | B7 - B6 |
| 17. L. G5 - H6† | G7 - H6† |
| 18. D. D2 - H6†* | K. F8 - G8 |
| 19. Tr. E1 - E8‡ | |

# 119. Spiel.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1. E2 - E4 | E7 - E5 |
| 2. Sr. G1 - F3 | D7 - D6 |
| 3. Lr. F1 - C4 | L. C8 - G4 |
| 4. H2 - H3 | L. [G4 - H5] |

Oder L. G4 - F3†. Siehe I. Veränderung.

| | |
|---|---|
| 5. C2 - C3 | Sr. G8 - F6 |
| 6. D2 - D3 | Lr. F8 - E7 |
| 7. L. C1 - E3 | K. rochirt |
| 8. G2 - G4 | L. H5 - G6 |
| 9. Sr. F3 - H4 | C7 - C6 |
| 10. Sr. H4 - G6† | H7 - G6 |
| 11. H3 - H4 | B7 - B5 |
| 12. Lr. C4 - B3 | A7 - A5 |
| 13. A2 - A4 | B5 - B4 |
| 14. H4 - H5 | G6 - H5† |
| 15. G4 - G5 | Sr. F6 - G4 |
| 16. Tr. H1 - H5† | Sr. G4 - E3† |
| 17. Tr. H5 - H8* | K. G8 - H8† |
| 18. D. D1 - H5* | K. H8 - G8 |
| 19. G5 - G6 | Tr. F8 - E8 |
| 20. D. H5 - H7* | K. G8 - F8 |
| 21. D. H7 - H8‡ | |

## I. Veränderung.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 4. - - | L. G4 - F3† |
| 5. D. D1 - F3† | Sr. [G8 - F6] |

Oder D. D3 - F6. Siehe II. Veränderung.

| | |
|---|---|
| 6. D. F3 - B3 | Sr. F6 - E4† |
| 7. Lr. C4 - F7†* | K. E8 - D7 |
| 8. D. B3 - B7† | Sr. E4 - G5 |
| 9. Lr. F7 - D5 | S. B8 - A6 |
| 10. D. B7 - C6* | K. D7 - E7 |
| 11. D. C6 - A8† | |

Ich habe einen Thurm gewonnen.

## II. Veränderung. (I.)

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 5. - - | D. D8 - F6 |
| 6. D. F3 - B3 | B7 - B6 |
| 7. S. B1 - C3 | [C7 - C6] |

Zöge er statt dessen Sr. G8 - E7, so würde er in wenigen Zügen mat seyn. Siehe III. Veränderung.

| | |
|---|---|
| 8. S. C3 - D5 | D. F6 - D8 |
| 9. S. D5 - B6† | D. D8 - B6† |
| 10. Lr. C4 - F7†* | K. E8 - D7 |
| 11. Lr. F7 - G8† | D6 - D5 |
| 12. E4 - D5† | D. B6 - B3† |
| 13. D5 - C6†* | S. B8 - C6† |
| 14. Lr. G8 - B3† | |

Ich habe ein gutes Spiel.

III. Veränderung. (II.)

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 7. - - | Sr. G8 - E7 |
| 8. S. C3 - B5 | S. B8 - A6 |
| 9. D. B3 - A4 | S. A6 - C5 |
| 10. S. B5 - D6†* | K. E8 - D8 |
| 11. D. A4 - E8‡ | |

## 120. Spiel.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1. E2 - E4 | E7 - E5 |
| 2. Sr. G1 - F3 | S. B8 - C6 |
| 3. Lr. F1 - C4 | Sr. G8 - F6 |
| 4. Sr. F3 - G5 | D7 - D5 |
| 5. E4 - D5† | Sr. F6 - D5† |
| 6. Sr. G5 - F7† | K. E8 - F7† |
| 7. D. D1 - F3* | K. F7 - E6 |
| 8. S. B1 - C3 | S. C6 - E7 |
| 9. K. rochirt | C7 - C6 |
| 10. Tr. F1 - E1 | L. C8 - D7 |
| 11. D2 - D4 | K. E6 - D6 |
| 12. Tr. E1 - E5† | S. E7 - G6 |
| 13. S. C3 - D5† | S. [G6 - E5†] |

Oder C6 - D5†. Siehe II. Veränderung.

14. D4 - E5†* K. [D6 - C5]

Er entgeht nun auch dem Mat weder durch K. D6 - E5†, siehe I. Veränderung; — noch durch K. D6 - E6. Denn ich biete mit S. D5 - C7 von neuem Schach. Er mag nun den König auf E7 rücken, oder damit E5 schlagen, so setze ich ihn mit der Königin mat, im ersten Fall auf F7, und im zweyten auf F4.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 15. D. F3 - A3* | K. C5 - C4† |
| 16. D. A3 - D3* | K. C4 - C5 |
| 17. B2 - B4‡ | |

### I. Veränderung.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 14. - - | K. D6 - E5† |
| 15. D. F3 - F4* | K. E5 - E6 |
| 16. S. D5 - C7* | K. E6 - E7 |
| 17. D. F4 - G5* | K. E7 - D6 |
| 18. L. C1 - F4‡ | |

### II. Veränderung.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 13. - - | C6 - D5† |
| 14. Tr. E5 - D5†* | K. D6 - C7 |
| 15. L. C1 - F4* | S. G6 - F4† |
| 16. D. F3 - F4†* | K. C7 - C8 |
| 17. Lr. C4 - B5 | D. D8 - C7 |
| 18. D. F4 - C7†* | K. C8 - C7† |
| 19. Tr. D5 - D7†* | |

Ich habe ein sehr gutes Spiel.

# 121. Spiel.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1. E2 - E4 | E7 - E5 |
| 2. Sr G1 - F3 | D. D8 - F6 |
| 3. Lr. F1 - C4 | D. F6 - G6 |
| 4. K rochirt | D. G6 - E4† |
| 5. Lr. C4 - F7†* | K. [E8 - E7] |

Wenn er mit dem König auf F7 schlägt, so erobere ich mit Sr. F3 - G5* die Königin. — Oder wenn er statt dessen K. E8 - D8 zieht, so siehe I. Veränderung.

| | |
|---|---|
| 6. Tr. F1 - E1 | D. E4 - F4 |
| 7. Tr. E1 - E5†* | K. [E7 - D6] |

Zieht er dafür entweder K. E7 - D8, so ist er durch Tr. E5 - F8 schon im achten Zuge mat; — oder K. B7 - F6, so ziehe ich D2 - D4, und, wenn er D. F4 - G4 dagegengezogen hat, gewinne durch Lr. F7 - H5 die Königin; — oder schlägt er endlich mit dem Könige meinen Läufer F7, so siehe II. Veränderung.

| | |
|---|---|
| 8. Tr. E5 - D5* | K. D6 - E7 |
| 9. D. D1 - E1* | K. E7 - F7† |
| 10. D2 - D4 | D. F4 - F6 |
| 11. Sr. F3 - G5* | K. F7 - G6 |
| 12. D. E1 - E8* | K. G6 - H6 |
| 13. Sr. G5 - F7* | K. H6 - G6 |
| 14. Sr. F7 - H8†‡ | |

## I. Veränderung.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 5. - - | K. E8 - D8 |
| 6. Sr. F3 - E5† | Sr. G8 - F6 |

Wenn er meinen Springer mit D. E4 - E5† schlägt, so ist er gleich verloren. Denn ich greife mit Tr. F1 - E1 seine Königin an, und, wenn er sie durch D. E5 - F6 aus der Gefahr gezogen hat, setze ihn mit Tr. E1 - E8 mat.

| | |
|---|---|
| 7. Tr. F1 - E1 | D. E4 - F5 |
| 8. Lr. F7 - G6 | D. F5 - E6 |

Zieht er dafür H7 - G6†, so ist er durch Sr. E5 - F7 sogleich mat.

| | |
|---|---|
| 9. Sr. E5 - F7* | K. D8 - E8 |
| 10. Sr F7 - H8†* | H7 - G6† |
| 11. Tr. E1 - E6†* | D7 - E6† |
| 12. Sr. H8 - G6† | |

Ich habe die Königin voraus, und ein gutes Spiel, und werde daher leicht gewinnen.

## II. Veränderung.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 7. - - | K. E7 - F7† |
| 8. D2 - D4 | D. F4 - F6 |
| 9. Sr. F3 - G5* | K. F7 - G6 |
| 10. D. D1 - D3* | K. G6 - H5 |

Zieht er ihn auf H6, so ist er durch Sr. G5 - F7 sogleich mat.

11. Sr G5 - F7* G7 - G5
Wenn er statt dessen K. H5 - G4 zieht, so setze ich ihn durch D. D3 - H3 mat.

12. Tr. E5 - G5†* D. F6 - G5†
13. L. C1 - G5†
Ich habe die Königin und eine gute Stellung zum Vortheil.

## 122. Spiel.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1. E2 - E4 | E7 - E5 |
| 2. Sr. G1 - F3 | S. B8 - C6 |
| 3. Lr. F1 - C4 | Lr. F8 - C5 |
| 4. C2 - C3 | Sr. G8 - F6 |
| 5. D2 - D4 | E5 - D4† |
| 6. C3 - D4† | Lr. C5 - B4* |
| 7. L. C1 - D2 | Sr. F6 - E4† |

Dieses ist ein Fehlzug, der den Verlust des Spiels nach sich zieht. Er sollte lieber Lr. B4 - D2†* ziehn; wiewohl ich auch alsdann noch durch meine vereinigten Mittelbauern einigen Vortheil hätte.

Es ist immer gefährlich, seine Steine ohne Unterstützung vorbringen zu lassen.

| | | |
|---|---|---|
| 8. L. D2 - B4† | S. C6 - B4† | |
| 9. Lr. C4 - F7†* | K. E8 - F7† | |
| 10. D. D1 - B3* | D7 - D5 | |
| 11. Sr. F3 - E5* | K. F7 - G8 | |
| 12. D. B3 - B4† | D. D8 - F6 | |
| 13. K. rochirt | C7 - C5 | |
| 14. D. B4 - B5 | B7 - B6 | |
| 15. D. B5 - E8* | D. F6 - F8 | |
| 16. D. E8 - C6 | L. C8 - A6 | |
| 17. D. C6 - D5†* | D. F8 - F7 | |
| 18. D. D5 - F7†‡ | | |

## 123. Spiel.

| Weiß. | Schwarz. |
|---|---|
| 1. E2 - E4 | E7 - E5 |
| 2. Sr. G1 - F3 | F7 - F6 |
| 3. Sr. F3 - E5† | F6 - E5† |
| 4. D. D1 - H5* | K. E8 - E7 |
| 5. D. H5 - E5†* | K. E7 - F7 |
| 6. Lr. F1 - C4* | K. [F7 - G6] |

Oder D7-D5. Siehe I. Veränd.

| | | |
|---|---|---|
| 7. D. E5 - F5* | K. G6 - H6 | |
| 8. D2 - D4* | G7 - G5 | |
| 9. H2 - H4 | K. H6 - G7 | |
| 10. D. F5 - F7* | K. G7 - H6 | |
| 11. H4 - G5†‡ | | |

## I. Veränderung.

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 6. | - - | D7 - D5 |
| 7. | Lr. C4 - D5†* | K. F7 - G6 |
| 8. | H2 - H4 | [H7 - H6] |

Oder H7 - H5, siehe II; — oder D. D8 - F6, siehe III; — oder Lr. F8 - D6, siehe IV. Veränderung.

| | | |
|---|---|---|
| 9. | Lr. D5 - B7† | L. C8 - D7 |

Wenn er meinen Läufer mit Lr. C8 - B7† schlägt, so ist er durch D. E5 - F5 sogleich mat.

| | | |
|---|---|---|
| 10. | Lr. B7 - A8† | |

Ich habe diesen Thurm zum Vortheil und gewinne das Spiel.

---

## II. Veränderung. (I.)

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 8. | - - | H7 - H5 |
| 9. | Lr. D5 - B7† | L. C8 - B7† |
| 10. | D. E5 - F5* | K. G6 - H6 |
| 11. | D2 - D4* | G7 - G5 |
| 12. | L. C1 - G5†* | D. D8 - G5† |
| 13. | H4 - G5†* | K. H6 - G7 |
| 14. | D. F5 - E5* | K. G7 - F7 |
| 15. | D. E5 - H8† | |

Ich gewinne das Spiel.

---

## III. Veränderung. (I.)

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 8. | - - | D. D8 - F6 |
| 9. | D. E5 - E8* | K. G6 - H6 |
| 10. | D2 - D4* | G7 - G5 |
| 11. | H4 - G5†* | K. H6 - G7 |
| 12. | G5 - F6†* | Sr. G8 - F6† |
| 13. | D. E8 - F7‡ | |

---

## IV. Veränderung. (I.)

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 8. | - - | Lr. F8 - D6 |
| 9. | H4 - H5* | K. G6 - H6 |
| 10. | D2 - D4* | G7 - G5 |
| 11. | D. E5 - H8† | C7 - C6 |
| 12. | Lr. D5 - G8† | D. D8 - E7 |
| 13. | Lr. G8 - H7† | D. E7 - H7† |
| 14. | D. H8 - F6* | D. H7 - G6 |
| 15. | D. F6 - G6†‡ | |

## 124. Spiel.

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 1. | E2 - E4 | E7 - E6 |
| 2. | D2 - D4 | Sr. G8 - F6 |
| 3. Lr. | F1 - D3 | S. B8 - C6 |
| 4. Sr. | G1 - F3 | Lr. F8 - E7 |
| 5. | H2 - H4 | K. rochirt |
| 6. | E4 - E5 | Sr. F6 - D5 |
| 7. Lr. | D3 - H7†* | K. G8 - H7† |
| 8. Sr. | F3 - G5* | Lr. [E7 - G5†] |

Oder K. H7 - G6. Siehe II. Veränderung.

| | | |
|---|---|---|
| 9. | H4 - G5†* | K. [H7 - G8] |

Oder K. H7 - G6. Siehe I. Veränderung.

| | | |
|---|---|---|
| 10. D. | D1 - H5 | F7 - F5 |
| 11. | G5 - G6 | Lr. F8 - E8 |
| 12. D. | H5 - H8‡ | |

### I. Veränderung.

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 9. | - - | K. H7 - G6 |
| 10. D. | D1 - H5* | K. G6 - F5 |
| 11. D. | H5 - H7* | G7 - G6 |
| 12. D. | H7 - H3* | K. F5 - E4 |
| 13. D. | H3 - D3‡ | |

### II. Veränderung.

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 8. | - - | K. H7 - G6 |
| 9. | H4 - H5* | K. G6 - H6 |

Wenn er statt dessen den König auf F5 zieht, so setze ich ihn sogleich durch G2 - G4 mat.

| | | |
|---|---|---|
| 10. Sr. | G5 - F7†* | K. H6 - H7 |
| 11. Sr. | F7 - D8† | |

Ich habe die Königin zum Vortheil und gewinne das Spiel.

## 125. Spiel.

| | Weiß. | Schwarz. |
|---|---|---|
| 1. | E2 - E4 | E7 - E5 |
| 2. Sr. | G1 - F3 | D7 - D6 |
| 3. | H2 - H3 | Sr. G8 - F6 |
| 4. | C2 - C3 | S. B8 - C6 |

Zieht er dafür Sr. F6 - E4†, so werde ich mit D. D1 - A4 Schach bieten, und, wenn er C7 - C6 vorrückt, durch D. A4 - E4† seinen Springer gewinnen.

| | | |
|---|---|---|
| 5. | D2 - D4 | Sr. F6 - E4† |

| | | |
|---|---|---|
| 6. | D4 - D5 | S. C6 - E7 |
| 7. D. | D1 - A4* | C7 - C6 |
| 8. | D5 - C6† | Sr. E4 - C5 |
| 9. | C6 - B7†* | Sr. C5 - A4† |
| 10. | B7 - A8D.† | |

Ich bekomme eine Königin wieder, habe den Thurm zum Vortheil, und gewinne.

## 126. Spiel.

| Weiß. | | Schwarz. |
|---|---|---|
| 1. | E2 - E4 | B7 - B6 |
| 2. | D2 - D4 | L. C8 - B7 |
| 3. Lr. | F1 - D3 | [F7 - F5] |

Oder S. B8 - C6. Siehe Veränderung.

| | | |
|---|---|---|
| 4. | E4 - F5† | L. B7 - G2† |
| 5. D. | D1 - H5* | G7 - G6 |
| 6. | F5 - G6† | Sr. G8 - F6 |
| 7. | G6 - H7†* | Sr. F6 - H5† |
| 8. Lr. | D3 - G6‡ | |

### Veränderung.

| Weiß. | | Schwarz. |
|---|---|---|
| 3. | - - | S. B8 - C6 |
| 4. L. | C1 - E3 | G7 - G6 |
| 5. | F2 - F4 | Lr. F8 - G7 |
| 6. Sr. | G1 - F3 | Sr. G8 - F6 |
| 7. | C2 - C4 | K. rochirt |
| 8. S. | B1 - C3 | |

Ich werde in der Folge nach C1 hin rochiren, und dann durch den Angriff der Bauern meines rechten Flügels gewinnen.

## 127. Spiel.

| Weiß. | | Schwarz. |
|---|---|---|
| 1. | E2 - E4 | E7 - E5 |
| 2. Lr. | F1 - C4 | Lr. F8 - C5 |
| 3. D. | [D1 - E2] | |

Oder D. D1 - H5. Siehe I. Veränderung.

D7 - D6

| | | |
|---|---|---|
| 4. | C2 - C3 | S. B8 - C6 |
| 5. | F2 - F4 | E5 - F4† |
| 6. Sr. | G1 - F3 | G7 - G5 |
| 7. | H2 - H4 | G5 - G4 |
| 8. Sr. | F3 - G5 | Sr. G8 - H6 |
| 9. | D2 - D4 | Lr. C5 - B6 |
| 10. L. | C1 - F4† | D. D8 - E7 |

| | | |
|---|---|---|
| 11. Tr. H1 - F1 | | F7 - F6 |
| 12. S. B1 - D2 | | F6 - G5† |
| 13. L. F4 - G5† | D. | E7 - G7 |
| 14. D. E2 - E3 | Sr. | H6 - G8 |
| 15. Lr. C4 - F7* | D | [G7-F7†] |

Oder K. E8 - D7, siehe II;

— oder K. E8 - F8, siehe III.

Veränderung.

| | | |
|---|---|---|
| 16. Tr. F1 - F7† | K. | E8 - F7† |
| 17. D. E3 - F4* | K. | F7 - G7 |
| 18. K. rochirt | L. | C8 - D7 |
| 19. T. D1 - F1 | L. | D7 - E8 |
| 20. D. F4 - F8* | K. | G7 - G6 |
| 21. T. F1 - F6* | K. | G6 - H5 |
| 22. T. F6 - H6* | Sr. | G8 - H6† |
| 23. D. F8 - H6†‡ | | |

## I. Veränderung.

| Weiß. | | Schwarz. |
|---|---|---|
| 3. D. D1 - H5 | D. | D8 - E7 |
| 4. S. B1 - C3 | | C7 - C6 |
| 5. Sr. G1 - F3 | Sr. | G8 - F6 |
| 6. D. H5 - E5† | Lr. | C5 - F2†* |
| 7. K. E1 - F1 | | |

Ein sehr fehlerhafter Zug wäre K. E1 - F2†. Denn alsdann würde er mit Sr. F6 - G4*, und hernach durch Sr. G4 - E5†, meine Königin rauben.

D. E7 - E5†

| | | |
|---|---|---|
| 8. Sr. F3 - E5† | Lr. | F2 - D4 |
| 9. Sr. E5 - F7† | | D7 - D5 |
| 10. Sr. F7 - H8† | | D5 - C4† |
| 11. S. C3 - E2 | | C6 - C5 |
| 12. S. E2 - D4† | | C5 - D4† |
| 13. D2 - D3 | L. | C8 - E6 |
| 14. L. C1 - F4 | K. | E8 - F8 |
| 15. L. F4 - E5 | S. | B8 - C6 |
| 16. L. E5 - G3 | K. | F8 - G8 |
| 17. K. F1 - E2 | K. | G8 - H8† |

Er hat einen Springer voraus.

## II. Veränderung.

| Weiß. | | Schwarz. |
|---|---|---|
| 15. - | - | K. E8 - D7 |
| 16. D. E3 - F4 | Sr | G8 - E7 |
| 17. D. F4 - G4†* | K. | D7 - D8 |
| 18. L. G5 - E7†* | S. | C6 - E7† |
| 19. D. G4 - G7† | | |

Ich habe die Königin gewonnen.

## III. Veränderung.

| Weiß. | | Schwarz. |
|---|---|---|
| 15. - | - | K. E8 - F8 |
| 16. Lr. F7 - H5* | Sr. | G8 - F6 |
| 17. L. G5 - H6 | D. | G7 - H6† |
| 18. D. E3 - H6†* | | |

Ich habe die Königin zum Vortheil.

## 128. Spiel.

| Weiß. | Schwarz. | | |
|---|---|---|---|
| 1. E2 - E4 | E7 - E5 | 6. D2 - D3 | H7 - H6 |
| 2. Sr. G1 - F3 | S. B8 - C6 | 7. H2 - H4 | H6 - G5† |
| 3. Lr. F1 - C4 | Lr. F8 - C5 | 8. H4 - G5† | Sr. F6 - H7 |
| 4. C2 - C3 | Sr. G8 - F6 | 9. D. D1 - H5 | D7 - D6 |
| 5. Sr. F3 - G5 | K. rochirt | 10. G5 - G6 | Sr. H7 - G5 |
| | | 11. D. H5 - H8‡ | |

## 129. Spiel.

| Schwarz. | Weiß. |
|---|---|
| 1. E7 - E5 | E2 - E4 |
| 2. Sr. G8 - F6 | S. B1 - C3 |
| 3. Lr. F8 - C5 | Lr. F1 - C4 |
| 4. K. rochirt | Sr. G1 - F3 |
| 5. Tr. F8 - E8 | K. rochirt |
| 6. C7 - C6 | D. [D1 - E2] |

Oder Tr. F1 - E1. Siehe II. Veränderung.

| | |
|---|---|
| 7. D7 - D5 | E4 - D5† |
| 8. E5 - E4 | Sr. F3 - G5 |
| 9. C6 - D5† | S. C3 - D5† |
| 10. Sr. F6 - D5† | D. E2 - H5 |
| 11. Sr. [D5 - F6] | |

Wenn er H7 - H6 zieht, so muß ich Sr. G5 - F7†, und, wenn er dann D. D8 - E7 dagegengezogen hat, Lr. C4 - D5† ziehn und habe einen Stein gewonnen. — Oder wenn er L. C8 - E6 zieht, so siehe I. Veränderung.

| | |
|---|---|
| | D. H5 - F7†* |
| 12. K. G8 - H8 | D. F7 - G8* |
| 13. Tr. E8 - G8† | |

Oder auch Sr. F6 - G8†. — In beyden Fällen erleidet er ein erstic̈tes Mat.

Sr. G5 - F7‡

## I. Veränderung.

| | Schwarz. | Weiß. |
|---|---|---|
| 11. | L. C8 - E6 | D. H5 - H7†* |
| 12. | K. G8 - F8 | D. H7 - H8* |
| 13. | K. F8 - E7 | D. H8 - G7† |
| 14. | Tr. E8 - G8 | Sr. G5 - E6† |
| 15. | K. E7 - E6† | Lr. C4 - D5†* |
| 16. | K. E6 - D5† | D. G7 - F7†* |
| 17. | K. D5 - C6 | D. F7 - E6* |
| 18. | Lr. C5 - D6 | D. E6 - E4†* |

Ich gewinne ganz unfehlbar durch die Stärke meiner Bauern.

---

## II. Veränderung.

| | Schwarz. | Weiß. |
|---|---|---|
| 6. | - - | Tr. F1 - E1 |
| 7. | D7 - D5 | E4 - D5† |
| 8. | E5 - E4 | Sr. F3 - G5 |
| 9. | L. C8 - G4 | Sr. G5 - F7† |
| 10. | L. [G4 - D1†] | |

Oder K. G8 - F7†, siehe III;

— oder D. D8 - B6, siehe IV. Veränderung.

| | | |
|---|---|---|
| | | Sr. F7 - D8† |
| 11. | Tr. E8 - D8† | D5 - C6†* |
| 12. | K. G8 - F8 | C6 - B7† |
| 13. | S. B8 - D7 | B7 - A8D† |
| 14. | Tr. D8 - A8† | S. C3 - D1† |

Ich habe ein sehr gutes Spiel.

---

## III. Veränderung. (II.)

| | Schwarz. | Weiß. |
|---|---|---|
| 10. | K. G8 - F7† | D5 - C6†* |
| 11. | K. F7 - F8 | C6 - B7† |
| 12. | S. B8 - C6 | B7 - A8S† |
| 13. | D. D8 - A8† | Lr. C4 - E2 |

Ich habe ein gutes Spiel.

Anm. Es ist nicht wohl abzusehen, warum der Verfasser den S. im 13. Zuge den Springer, und nicht lieber durch L. G4 - D1† meine Königin, schlagen läßt, da dieser Springer hernach geschlagen werden kann. Und in diesem Falle wird mein Spiel so gut eben nicht stehen.

---

## IV. Veränderung. (II.)

| | Schwarz. | Weiß. |
|---|---|---|
| 10. | D. D8 - B6 | D5 - C6† |
| 11. | L. [G4 - D1†] | |

Oder S. B8 - C6†. Siehe V. Veränderung.

| | | |
|---|---|---|
| | | C6 - B7† |
| 12. | D. [B6 - B7†] | |

Oder S. B8 - C6†. Siehe VI. Veränderung.

| | | |
|---|---|---|
| | | Sr. F7 - D6* |
| 13. | K. G8 - F8 | Sr. D6 - B7† |
| 14. | L. D1 - C2† | Sr. B7 - C5† |

Ich habe ein gutes Spiel.

---

### V. Veränderung. (IV.)

| | Schwarz. | Weiß. |
|---|---|---|
| 11. | S. B8 - C6† | Sr. F7 - H6* |
| 12. | K. G8 - F8 | Sr. H6 - G4† |
| 13. | Sr. F6 - G4† | D. D1 - G4† |
| 14. | Lr. C5 - F2†* | K. G1 - F1 |
| 15. | Lr. F2 - E1† | D. G4 - F5* |
| 16. | K. F8 - E7 | S. C3 - D5* |
| 17. | K. E7 - D8 | S. D5 - B6† |
| 18. | A7 - B6† | K. F1 - E1† |

Ich habe die Königin gewonnen.

---

### VI. Veränderung. (IV.)

| | Schwarz. | Weiß. |
|---|---|---|
| 12. | S. B8 - C6† | Sr. F7 - D8* |
| 13. | K. G8 - F8 | B7 - A8D† |
| 14. | Tr. E8 - D8† | D. A8 - D8†* |
| 15. | D. C6 - D8† | S. C3 - D1† |

Ich habe ein gutes Spiel.

---

## 130. Spiel.

| | Schwarz. | Weiß. |
|---|---|---|
| 1. | E7 - E5 | E2 - E4 |
| 2. | Lr. F8 - C5 | Sr. G1 - F3 |
| 3. | S. B8 - C6 | C2 - C3 |
| 4. | D. D8 - F6 | B2 - B4 |
| 5. | Lr. C5 - B6 | B4 - B5 |
| 6. | S. C6 - A5 | D2 - D4 |
| 7. | [D7 - D6] | |

Oder E5 - D4†. Siehe Veränderung.

| | | |
|---|---|---|
| | | H2 - H3 |
| 8. | Sr. G8 - E7 | D4 - D5 |
| 9. | Sr. E7 - G6 | K. C1 - G5 |

Ich gewinne die Königin.

---

## Veränderung.

| | Schwarz. | Weiß. |
|---|---|---|
| 7. | E5 - D4† | C3 - D4† |
| 8. | Sr. G8 - E7 | D. D1 - A4 |
| 9. | Sr. E7 - G6 | L. C1 - G5 |
| 10. | D. F6 - E6 | D4 - D5 |
| 11. | D. E6 - D6 | L. G5 - D2 |
| 12. | K. rochirt | L. D2 - A5† |
| 13. | Lr. B6 - A5† | D. A4 - A5† |

Ich habe einen Springer vor-aus.

# Register der gemeinen Spiele.


1 W. E2 - E4
1 S. E7 - E5
2 W. Lr. F1 - C4
2 S. Lr. F8 - C5
3 W. D. D1 - E2
3 S. D7 - D6 = = Sp. 72. 127.
3 S. C7 - C6 = = = 73.
3 W. C2 - C3
3 S. Sr. G8 - F6 = = 74. 82. 98. 100.
3 S. D. D8 - E7 = = 82. I. 95.
3 S. S. B8 - C6 = = 92. 95. I.
3 S. D. D8 - F6 = = 99.
3 S. D. D8 - H4 = = 99. I.
3 W. D. D1 - H5 (3 S. D. D8 - E7)
4 W. Sr. G1 - F3 = = 93.
4 W. S. B1 - C3 = = 127. I.
2 S. C7 - C6 = 83. 97. 101. 105. (111. 112.)
2 S. C7 - C5 = = = 94.
2 S. Sr. G8 - F6
3 W. D2 - D3 = = = 75. I. 96. (113.)
3 W. S. B1 - C3 = = (130.)
2 W. Sr. G1 - F3
2 S. Sr. G8 - F6 = = 76. 117.
2 S. S. B8 - C6
3 W. Lr. F1 - B5 = = 77.
3 W. Lr. F1 - C4
3 S. Sr. G8 - F6 = = (84. IV.) 120.
3 S. Lr. F8 - C5
4 W. C2 - C3 77. (84. III.) 114 - 116. 118. 122. 128.
4 W. K. roch. = = (129.)

| | | | |
|---|---|---|---|
| 2 S. D7 - D6 | | | |
| 3 W. D2 - D4 | = | Sp. | (102. I.) |
| 3 W. Kr. F1 - C4 | = | = | 78.(84.102.)119. |
| 3 W. H2 - H3 | = | = | 125. |
| 2 S. Kr. F8 - D6 | = | = | 80. |
| 2 S. D. D8 - F6 | = | = | 121. |
| 2 S. F7 - F6 | = | = | 79. 123. |
| 2 W. C2 - C3 | | | |
| 2 S. Gr. G8 - F6 | = | = | 75. |
| 2 S. D7 - D5 | = | = | (85. 103.) |
| 2 W. C2 - C4 | = | = | 88. |
| 2 W. D2 - D3 | = | = | 91. |
| 2 W. F2 - F4 | = | = | 108. |
| 1 S. D7 - D5 | = | = | 81. |
| 1 S. C7 - C5 | = | = | 86. 104. 106. 110. |
| 1 S. D7 - D6 | = | = | 90. |
| 1 S. E7 - E6 | = | = | 124. |
| 1 S. B7 - B6 | = | = | 126. |
| 1 S. Gr. G8 - H6 | = | = | 107. 109. |
| 1 W. F2 - F4 | = | = | (89.) |
| 1 W. C2 - C4 | = | = | (87.) |

Staats-
Bibliothek
Bamberg

BSB Bayerische StaatsBibliothek
MDZ Münchener DigitalisierungsZentrum Digitale Bibliothek

Koch, Johann Friedrich Wilhelm,

Codex der Schachspielkunst nach den Musterspielen und Regeln der grössten Meister

Bd.: 1

Magdeburg 1813

Bamberg, Staatsbibliothek -- JH.Lud.o.7(1
urn:nbn:de:bvb:12-bsb11712411-3